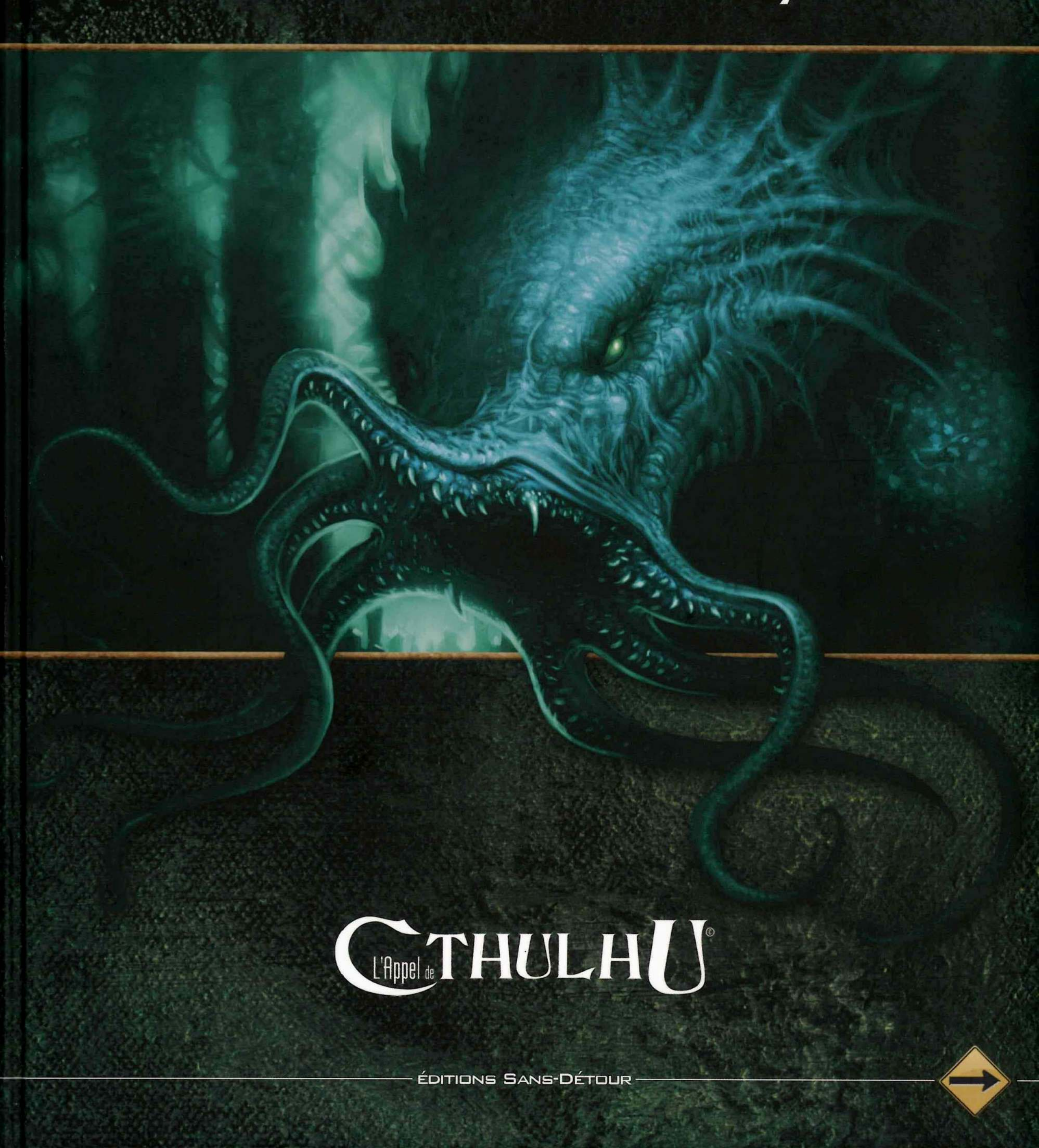
Brian Courtemanche
David Conyers
Peter Gilham
Brian M. Sammons
Glyn White

La Demeure de R'Lyeh



ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



6E ÉDITION FRANÇAISE

La Demeure de R'Lyeh

Cinq aventures basées sur les récits de H.P. Lovecraft

Par Brian Courtemanche, Brian M. Sammons, David Conyers, Glyn White et Peter Gilham

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Recueil dirigé par : David Conyers et Glyn White

Auteurs des scénarios :
- L'Art de la folie (The Art of Madness), par Brian Courtemanche
- Le Cristal du Chaos (The Crystal of Chaos), par Peter Gilham avec David Conyers
- Le retour du Molosse (The Return of the Hound), par Glyn White
- L'Horreur des Jermyn (The Jermyn Horror), par David Conyers
- Cité sans nom, terreur sans nom (Nameless City, Nameless Terrors), par Brian M. Sammons

Illustrations intérieures : Caleb Cleveland, Damian Couceiro, Earl Geier, Robert Hack, Jolene Houser, Tony Parker Steve Purcell
Cartographie : David Conyers et Glyn White

Pour la version française

Illustrations de couverture : Scott Purdy

Portrait de H.P. Lovecraft & Créatures : Loïc « Greencat » Muzy

Direction éditoriale et recherche photographique : Christian Grussi

Traduction et adaptation : Olivier Fanton

Relecture : Nicolas Beudin

Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-56-6
Édition et dépôt légal : Mai 2013

www.Sans-Detour.com

Table des matières



Introduction

La Demeure de R'lyeh propose cinq scénarios découlant chacun des événements décrits dans une nouvelle d'H.P. Lovecraft. Situés à Boston, à Providence, dans les îles Britanniques, en Europe continentale et au Moyen-Orient, ils peuvent être joués à n'importe quelle date et dans n'importe quel ordre. Cependant, ils peuvent également former une mini-campagne s'ils sont joués dans l'ordre, des enchaînements optionnels permettant de faire passer les investigateurs de l'un à l'autre. Cette campagne s'étalerait sur un semestre, commençant par *L'Art de la folie* en janvier et se terminant avec *Cité sans nom, terreur sans nom* aux alentours de juin.

Une autre option consiste à utiliser ces scénarios pour étoffer des campagnes classiques de l'*Appel de Cthulhu*, comme *Les Ombres de Yog-Sothoth* ou *Les Fungi de Yuggoth*. En effet, toutes deux suggèrent d'intercaler des scénarios supplémentaires entre ceux de la trame principale. Vous trouverez en encart des notes et des conseils pour vous aider à relier les scénarios de *La Demeure de R'lyeh* à ceux de ces campagnes ou d'autres suppléments.

Le premier scénario, *L'Art de la folie*, se déroule après le récit de Lovecraft *Le Modèle de Pickman*. Artiste du macabre, Richard Upton Pickman est dorénavant une goule habitant un univers souterrain infernal en dessous de Boston, où il crée une nouvelle école artistique. Plusieurs pistes peuvent amener les joueurs à enquêter sur ses activités. Bien que dangereux, Pickman n'a pas particulièrement l'intention de tuer. La difficulté sera de résoudre la situation sans se compromettre.

Durant leur séjour en Nouvelle-Angleterre, les investigateurs découvrent *Le Cristal du Chaos*, revivant les événements de la nouvelle de Lovecraft *Celui qui hantait les ténèbres*. Engagés par des professeurs de l'université Miskatonic, ils partent à la recherche d'un cristal fabuleux originaire de l'Égypte antique. Mais ils tombent sur un mal bien plus grand, rôdant dans une église abandonnée de Providence. Ce scénario a déjà paru dans le numéro 34 du magazine *Different Worlds*, de mai/juin 1984. Il a été modifié et développé pour ce livre.

Pour *Le Retour du Molosse*, les investigateurs se rendent dans le Yorkshire, en Angleterre, afin d'assister à la mise aux enchères d'une édition rare du Necronomicon. Les propriétaires précédents, des occultistes décadents, sont morts, comme raconté dans *Le Molosse*. Mais ce qu'ils ont exhumé « dans un cimetière hollandais » a gagné en force et en ambition. Les risques qu'affronteront les investigateurs seront à la hauteur de leur détermination à ce que cet ouvrage impie ne tombe pas entre de mauvaises mains.

L'horreur des Jermyn se déroule en Angleterre, d'abord à Londres puis à Huntingdon, à la poursuite d'une édition rare de *Regnum Congo*, qui fut prétendument en possession de la famille Jermyn, dont la chronique est relatée dans *Faits concernant feu Arthur Jermyn*. Lors de leurs recherches, ils sont harcelés par une créature ramenée du Congo par un Jermyn il y a plus de trois cents ans, et qui hante le manoir en attente d'un hôte humain pour s'échapper.

Cité sans nom, terreur sans nom conclut ce recueil par une expédition en Arabie, au cœur du Quart Vide, à la recherche d'Irem, la ville éponyme de *La Cité sans nom*. Mettant leurs corps et leurs esprits en danger dans les ruines arides, ils soulèveront une partie du mystère des Grands Anciens et auront une chance de retarder le réveil de Cthulhu depuis sa tombe sous-marine.

Avant de jouer une aventure, nous recommandons au gardien de lire (ou, sûrement, de relire) l'histoire qui l'a inspirée. Elles sont accessibles dans les nombreuses anthologies des œuvres de H.P. Lovecraft vendues en librairie ou en ligne.

David souhaite transmettre ses remerciements à Angela Challis, Shane Jiraiya Cummings, Adam Crossingham, Jeff W. Edwards, Daniel Harms, Christian Lehmann, Paul McLean, Steve Paulsen et Marty Young. Il remercie également l'Association australienne des Auteurs d'Horreur pour leur soutien. Nous remercions tous deux les intervenants des forums de Yog-Sothoth. com, grâce à qui le jeu de l'*Appel de Cthulhu* est ce qu'il est aujourd'hui.

David Conyers et Glyn White, 2012

L'Art de la folie

Par Brian Courtemanche

Où, suite à une profanation de sépulture et à la disparition de trois artistes, les investigateurs découvrent une étrange école dans le sous-sol de Boston.

En quelques mots...

Deux étudiantes et un professeur de l'École du musée des beaux-arts de Boston ont disparu. Le coupable est un ancien artiste local, Richard Upton Pickman, récemment transformé en goule. Il recrute de force des élèves pour son école d'art macabre, choisissant des candidats affichant des prédispositions pour les œuvres angoissantes, ainsi qu'un certain talent artistique.

Avant de comprendre tout cela, les investigateurs devront déjà identifier et traquer le contact de Pickman à la surface, Frank Thurber. Il est chargé de choisir les victimes et de les conduire, sous un faux prétexte, jusqu'à la cave où elles sont enlevées par les goules. Rongé par le stress et la folie, il est au bout du rouleau et les investigateurs n'auront guère de mal à le faire parler.

Commencera alors une longue descente dans les égouts et les tunnels se déployant sous Boston, puis dans le repaire des goules, jusqu'à l'abominable caverne, crasseuse et lugubre, servant de salle de cours à l'école de Pickman. Affrontement ou négociation, aux joueurs de décider de la fin de l'aventure.

À l'affiche

Richard Upton Pickman

Peintre d'un certain renom, plus doué pour l'art que pour se faire des amis, sa fascination pour le macabre l'a incité à s'intéresser au monde souterrain et sinistre des goules, qui ont fini par faire de lui l'un des leurs. Hélas, il n'a pas obtenu dans son nouvel univers nocturne la reconnaissance qu'il espérait. Il a donc décidé d'établir une nouvelle école d'art, dont il serait à la fois le directeur et l'unique enseignant, dans les catacombes s'étendant sous Boston. Pour cela, il a besoin d'élèves et de fournitures.

Frank Thurber

Seul contact de Pickman à la surface, Thurber est chargé de repérer des postulants pour son école d'art et de les lui amener. Sa deuxième tâche consiste à revendre des objets pillés dans les tombes des cimetières de la ville et à acheter les fournitures nécessaires à l'école de Pickman.

Frederick Briden

Briden, un ami des investigateurs, est tombé par hasard sur un bijou ayant appartenu à sa défunte mère dans la vitrine d'un prêteur sur gage. Il est certain d'avoir reconnu le médaillon, alors qu'elle le portait autour du coup quand elle a été enterrée.

Paul Farrell

Farrell est le détective chargé d'enquêter sur les trois disparitions. Il piétine.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent être engagés pour retrouver les trois disparus, ou agir de leur propre initiative s'ils sont des amis ou des collègues ou de la famille de l'un d'eux. Ils peuvent également rendre service à leur ami Frederick Briden.

Enjeux et récompenses

- Si les investigateurs aident Briden, ils auront tout d'abord l'impression de n'avoir affaire qu'à un simple profanateur de sépulture. Ce n'est qu'en approfondissant leur interrogatoire qu'ils découvriront l'ampleur de ses crimes.
- S'ils participent dès le départ à la recherche des disparus, l'enjeu sera tout de suite plus élevé : rien de moins que la survie de ces trois personnes, ainsi que leur santé mentale.

Une fois l'école macabre découverte, les investigateurs devront réussir à raisonner Pickman et à trouver un terrain d'entente. Le supprimer ne sera probablement pas une solution, mais il ne laissera pas partir ses élèves sans contrepartie.

Ambiance

En tant que premier scénario, et donc premier contact des investigateurs avec le surnaturel, l'ambiance est initialement assez calme et banale : une simple visite dans les rues et les beaux quartiers de Boston. La plongée dans l'horreur et les souterrains des goules n'en sera que plus frappante.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	🕒
Nombre de joueurs (pré-tirés)	6
Époque	1920's en hiver

En entrant dans la pièce suivante, j'ai poussé un cri. Je me suis agrippé au chambranle pour ne pas m'écrouler. Si la salle précédente montrait une meute de goules et de sorcières envahissant le monde de nos ancêtres, celle-ci amenait l'horreur à notre époque actuelle! Sacrebleu, quel peintre! Dans une étude intitulée « Accident dans le métro », une nuée de ces créatures infernales remontait depuis quelque catacombe inconnue, s'extirpant d'une fissure dans le sol de la station de Boylston Street pour attaquer la foule. Une autre montrait un bal sur Copp's Hill, les créatures dansant parmi les tombes, de nos jours. D'autres représentaient des caves, les monstres rampant hors de trous et de fentes dans les murs, ricanant en se cachant derrières des tonneaux ou des chaudières, attendant que leur première victime ne descende l'escalier.

H.P. Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*

Situé à Boston durant les années vingt, ce scénario est un prolongement direct des événements de l'histoire de Lovecraft *Le Modèle de Pickman*. Les investigateurs peuvent être impliqués de diverses façons, ce qui en fait une introduction parfaite pour de nouveaux personnages. Bien que le scénario se déroule par défaut en hiver, le gardien peut facilement le déplacer à n'importe quelle date avec seulement quelques modifications.

Introduction du gardien

Richard Upton Pickman, le personnage principal de la nouvelle de Lovecraft *Le Modèle de Pickman*, était autrefois un célèbre artiste du macabre. Transformé en goule, il a disparu dans les cavernes s'étendant sous la ville de Boston, là où vivent ses semblables. Hélas pour lui, la vie d'un artiste souterrain est bien fade, les autres goules n'appréciant guère son œuvre. Après avoir été snobé par l'intelligentsia artistique de la surface, Pickman souhaite plus que tout être apprécié à sa juste valeur et rejoint par des élèves enthousiastes pour fonder un mouvement artistique souterrain[1]. L'artiste goule pense qu'avec du temps et des disciples doués, il pourra enfin imposer sa vision de l'art macabre à un monde qui n'est pas encore prêt à accueillir son génie.

Pickman a récemment fait enlever trois artistes locaux: deux étudiants et un jeune professeur, qu'il a enrôlé de force dans son école souterraine. Afin d'acquérir des « candidats » prometteurs, il s'est tourné vers son seul contact à la surface, un certain Frank Thurber, à qui il a révélé de nombreux et terribles secrets. Il lui a confié la tâche de sélectionner des cibles adéquates, de jeunes gens doués dans le domaine artistique et dont les œuvres exhibent un penchant pour le macabre et le sinistre. Thurber a attiré ces innocents vers un lieu secret du North End, un district miteux de Boston, où Pickman et ses frères goules ont enlevé les malheureux artistes dans leurs catacombes.

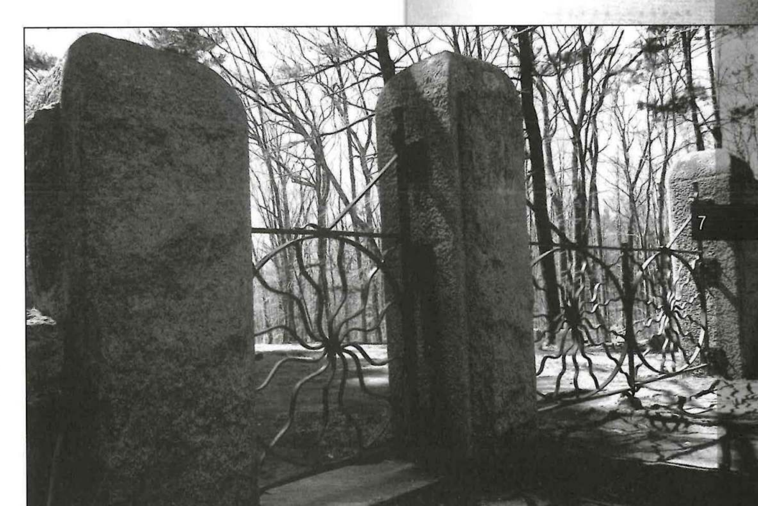
1 *NdT: le texte original joue sur les deux sens d'*underground*: souterrain et d'avant-garde.*

Une école d'art a besoin de professeurs et d'élèves, mais aussi de fournitures. Pickman n'a pas les fonds nécessaires pour acheter ce dont il a besoin auprès de fournisseurs de qualité. Pour y remédier, il pille des tombes encore fraîches, où il trouve un repas et des babioles de valeur enterrées avec leur propriétaire. Il confie le butin à son complice, Thurber, qui les laisse à une échoppe de prêteur sur gage. Avec cet argent, Thurber achète les fournitures demandées par Pickman, ainsi qu'à manger et à boire, dont du mauvais whisky de contrebande dont il a besoin pour renforcer ses nerfs défaillants.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs peuvent entrer dans ce scénario par plusieurs biais:

- Un ou plusieurs investigateurs peuvent être des amis de Frederick Briden, un jeune homme ayant redécouvert un bijou dans ces circonstances troublantes. Briden implore ses amis de l'aider à résoudre un mystère important à ses yeux, qui se trouve lié à la disparition des artistes de Boston.
- Le détective Paul Farrell, chargé de l'enquête sur les artistes disparus, est un ami personnel ou un associé professionnel d'un ou plusieurs investigateurs. Les ressources de son commissariat sont limitées, son enquête est au point mort… Par dépit, il fait appel à un ou plusieurs personnages en tant que « conseillers ».





- Un ou plusieurs investigateurs ont un lien avec l'École du musée des beaux-arts de Boston, notamment s'ils sont des artistes eux-mêmes. Ils peuvent être des étudiants, d'anciens élèves, des professeurs ou des administrateurs, voire de riches mécènes de l'institution. La disparition de trois artistes de l'École fait souffler un discret vent de panique dans l'établissement et dans son institution de tutelle. Frustré par l'absence de progrès de la part de la police et aiguillonné par son conseil d'administration, le musée des beaux-arts appelle ses contacts à l'aide. Des investigateurs louant leurs services pourraient également être employés par le musée, celui-ci étant avide de résultats.
- L'un des artistes disparus pourrait être le meilleur ami, un ancien amour ou un membre de la famille d'un investigateur, qui aurait alors des raisons personnelles de partir à sa recherche.

Toutes ces méthodes peuvent être combinées pour motiver les investigateurs.

Boston, Massachusetts

Puisque les investigateurs vont circuler à Boston, pour enquêter sur les médaillons et les artistes évanouis, voici un bref survol de la ville.

Fondée en 1630, capitale du Massachusetts et principale ville de la Nouvelle-Angleterre, en taille et en importance, Boston en est le centre économique, éducatif, médical et culturel, ainsi que le nœud de ses réseaux de transport. Depuis ses premiers jours, Boston est un port clé de l'Atlantique, tandis que les chemins de fer étendent son influence jusqu'au fleuve Saint-Laurent et aux Grands Lacs au nord et jusqu'à l'Hudson et au Mississippi au sud. Des lignes de bus et de métro parcourent toute la ville, traversant la rivière Charles vers Cambridge, qui abrite l'université de Harvard.

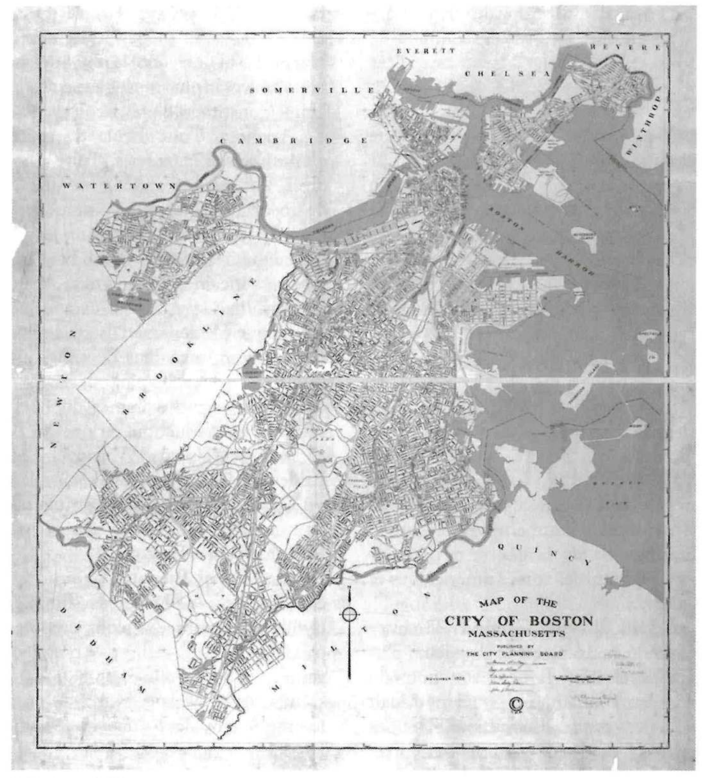
Alors qu'elle était à l'origine une colonie de Puritains anglais sur des terres prises aux indigènes amérindiens, Boston est aujourd'hui un conglomérat de nationalités, d'ethnies et de cultures. Si les souches protestantes de la Nouvelle-Angleterre gardent une forte présence dans le présent et le passé de la ville, celle-ci a connu des vagues successives d'ouvriers irlandais, italiens, polonais, russes, de juifs européens et d'autres émigrés à la recherche d'un nouveau foyer et de nouvelles opportunités sur les côtes américaines.

En 1920, la population de Boston est estimée à presque 750 000 âmes, nombre qui atteindra 780 000 en 1930. La majeure partie de la ville et de sa banlieue est densément peuplée. La température moyenne y est de 2° en hiver et de 23° en été. Des changements brusques et fréquents de température ne sont pas inhabituels, le mercure pouvant alors grimper ou chuter de 20° en 24 heures. Les hivers sont généralement neigeux, Boston et ses environs subissant quatre ou cinq tempêtes de neige durant la saison froide. Les étés peuvent être humides et lourds, malgré la proximité de l'océan. Les orages d'été sont fréquents, annonçant des averses capables d'inonder les rues.

Boston est dirigé par un maire et un conseil municipal. Durant une grande partie des années vingt, le poste de maire est occupé par le riche et puissant James M. Curley. Populaire auprès des classes ouvrières, il est fréquemment au cœur de scandales : son règne est entaché d'accusations d'abus de pouvoir, de trafic d'influence et de fraude.

La ville possède plusieurs journaux importants. Le *Boston Herald* est le plus lu et le plus indépendant des quotidiens. L'*Advertiser* et l'*Evening Transcript* penchent du côté républicain, tandis que le *Globe* a une orientation démocrate.

Beacon Hill accueille ce que l'on peut considérer comme l'aristocratie de Boston. Des rangées de belles maisons en brique rouge et en grès brun, abritant les familles les plus anciennes et les plus riches de la ville. Back Bay est un magnifique quartier aux maisons bien entretenues le long de rues bordées d'arbres, où habitent les étudiants aisés des facultés d'Harvard, Radcliffe, Simmons et du Massachusetts Institute of Technology (MIT). Le Financial District est l'un des quartiers les plus anciens et les plus congestionnés de la ville, où les tours de bureaux modernes font de l'ombre aux bâtiments centenaires. Le North End a la distinction d'être l'emplacement d'origine de la ville, qui s'est étendu à partir d'ici jusqu'à devenir la métropole tentaculaire qu'elle est aujourd'hui. Surpeuplé et labyrinthique, le North End héberge des milliers de familles immigrées de travailleurs pauvres, tassées dans des clapiers bon marché alignés le long d'allées étroites et sinueuses. On raconte que le quartier est transpercé de tunnels de contrebandiers, datant d'avant la révolution, quand les colons désiraient échap-

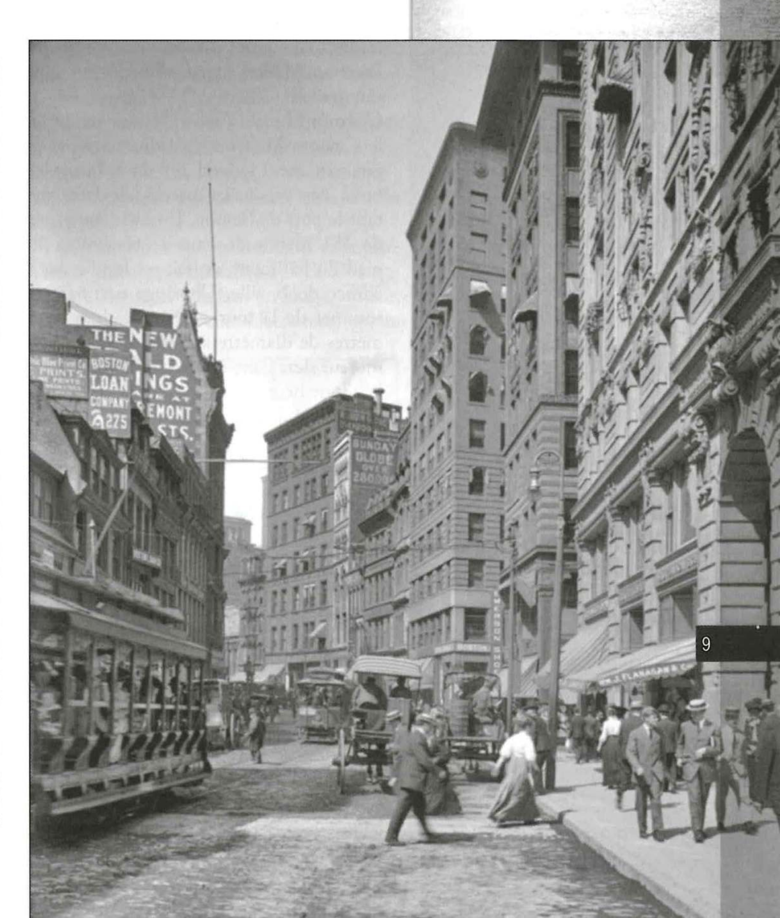


Carte de Boston en 1926

per aux taxes du roi. Les nombreux quais de Charlestown sont un lieu de voyage et de commerce, abritant également l'imposante base de la Marine où sont amarrées des dizaines de navires militaires. La base héberge notamment l'*U.S.S. Constitution*, le plus ancien bateau construit pour la Marine des États-Unis. Downtown Crossing est l'endroit idéal pour faire du shopping à Boston, avec ces deux grands centres commerciaux, Jordan Marsh et Filenes. Des dizaines d'établissements plus modestes et de vendeurs de rue garnissent les rues.

Lieux remarquables

- **Asile de Boston :** dans la banlieue sud-ouest de la ville, ce site de 100 hectares dédié aux soins des aliénés abrite 2 400 patients-résidents. Les investigateurs appréhendés lors d'une crise de démence dans l'enceinte de la ville seront certainement amenés ici. Les aliénés violents ou aux intentions clairement criminelles sont rapidement transférés dans un établissement plus sévère : l'hôpital d'État Bridgewater pour Aliénés, à 45 kilomètres au sud de la ville.
- **Boston Commun :** fondé en 1634, ce parc de 11 hectares est le plus ancien de la ville.
- **Boston Public Garden :** ce qui était à l'origine un marais salant est maintenant





Frederick « Freddy » Briden

La nature exacte des relations entre Freddy et les investigateurs est laissée à l'appréciation du gardien. Récemment diplômé de l'université de Boston, Freddy Briden travaille comme employé dans une entreprise financière du centre. Il habite un petit appartement situé dans un quartier respectable, non loin, à Charlestown. Son père est mort depuis plusieurs années et sa mère l'année dernière, victime de la polio. Malgré cela, Freddy reste enjoué et casse-cou, ayant gardé son sens de l'humour et son sourire ravageur. Il est sorti avec quelques filles, sans trouver l'élue de son cœur. Freddy est quelqu'un de liant, fiable et honnête. Il lui arrive de se fâcher, mais cela ne dure jamais longtemps. Seule la situation actuelle le sort de ses gongs. Si les investigateurs le laissent les accompagner à l'échoppe du prêteur sur gage, le tempérament du jeune homme risque de créer un sacré tapage.

Frederick « Freddy » Briden
25 ans, ami énervé

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	75 %
Athlétisme	30 %
Bibliothèque	85 %
Crédit	30 %
Droit	15 %
Écouter	65 %
Latin	25 %
Métier : comptable	50 %
Sciences humaines : histoire	30 %

Attaques
Aucune

un lac et un jardin verdoyant de 10 hectares, faisant face au Boston Commun de l'autre côté de Charles Street. Les allées serpentantes et les massifs de fleurs sont entretenus par la ville et par des groupes de volontaires. Le parc est parsemé de nombreuses statues représentant des notables bostoniens. Le jardin public abrite également les bateaux-cygnes, une icône culturelle de la ville depuis leur première apparition dans les années 1870.

- **Boston Public Library :** contient les archives des principaux journaux et une belle collection de livres, mais aucun ouvrage du Mythe.
- **Boston University :** pas aussi prestigieuse qu'Harvard, l'université de Boston est tout de même un établissement respectable.
- **Bunker Hill Monument :** achevé en 1843, cet obélisque en granite de 67 mètres de haut se dressant sur une colline de Charlestown commémore la première grande bataille de la guerre d'indépendance, opposant les forces américaines et anglaises.
- **Copp's Hill Burying Ground :** ce cimetière, fondé en 1659, est le deuxième plus ancien de Boston. Il tient son nom du cordonnier William Coop qui possédait autrefois ces terres. Plusieurs milliers des premiers habitants de Boston sont enterrés sur la colline, y compris des dizaines de travailleurs d'origine africaine dans des tombes anonymes. Les ministres du culte Increase Mather et son fils Cotton sont inhumés là.
- **Custom House Tower :** datant de 1849, la Custom House a été construite par le gouvernement fédéral afin de collecter les taxes des vaisseaux marchands fréquentant le port de Boston. En 1913, une tour de 151 mètres de haut a été ajoutée au pied du bâtiment, en faisant le plus haut édifice de la ville. L'horloge occupant le sommet de la tour, avec un cadran de 7 mètres de diamètre sur chaque côté, a un moteur défaillant et elle ne donne jamais la bonne heure.
- **Cutler Majestic Theater :** sa construction a été commanditée par Eben Dyer Jordan, fils de Jordan Marsh, fondateur de la chaîne de magasins du même nom. De style néoclassique exubérant, c'était un théâtre classique à l'origine. Dans les années vingt, il propose des vaudevilles à une clientèle populaire.
- **Faneuil Hall Marketplace :** situé près du front de mer, ce marché et lieu de rendez-vous existe depuis 1742. C'est toujours un point central du commerce et de la politique bostonienne, où l'on échange aussi bien des produits que des idées.
- **Fenway Park :** stade des Boston Red Sox depuis son ouverture en 1912. Il sert parfois à l'autre équipe de Boston, les Boston Braves.
- **Harvard University :** fondée en 1636 par-delà la rivière Charles à Cambridge, Harvard est l'université la plus ancienne, la plus riche et la plus prestigieuse des États-Unis. Constituée d'une École des arts et des sciences, d'une École de théologie, d'une École d'ingénierie, d'une École de droit, un Institut agricole et une École de médecine, Harvard comprend également le musée de l'université, les jardins botaniques, le musée Peabody d'archéologie américaine, l'Arboretum Arnold et l'herbarium Gray. Sur le campus, la bibliothèque Widener est la plus ancienne de la région, avec plus de trois millions d'ouvrages. Sa collection de livres rares contient plusieurs volumes du Mythe, y compris la traduction latine du *Necronomicon* par Olaus Wormius, l'édition Bridewell des *Cultes innommables*, le *Culte des Goules*, le *Livre d'Eibon* et une traduction anglaise du *Messager masqué* par Sir Richard Francis Burton.
- **King's Chapel Burying Ground :** établi en 1630, c'est le plus ancien cimetière de la ville. De nombreux colons y reposent en paix, dont John Winthrop, le premier gouverneur de la colonie de la baie du Massachusetts, et Mary Chilton, la première femme à être descendue du Mayflower. De nuit, les goules rôdent dans les allées.
- **Massachusetts General Hospital :** conçu en 1811 par l'architecte Charles Bulfinch, cet hôpital était destiné aux pauvres et aux sans-abri. Il accueille maintenant des patients de toutes les couches sociales.
- **Massachusetts Institute of Technology :** le MIT, fondé en 1865, est le deuxième centre d'excellence académique de Cambridge. Ses écoles d'architecture, d'ingénierie et de science pratique sont les mieux cotées du pays.
- **Midtown Hotel :** ce bel hôtel propose des chambres simples, jumelles et doubles avec salon, pour un prix s'échelonnant entre 3 et 8 dollars la nuit. Une alternative à considérer pour les voyageurs voulant s'offrir un séjour agréable tout limitant leur dépenses.
- **New World Incorporated :** le siège bostonien de cette entreprise internationale finance plusieurs projets de recherche et de développement en cours à Harvard et au MIT.
- **Omni Parker House :** situé dans un bâtiment historique de style italien, ce grand hôtel est connu pour son luxe depuis 1855. Du marbre blanc, des fenêtres en ogive, des tapis épais, un service impeccable et une cuisine de gourmet sont à l'ordre du jour. Les tarifs varient de 20 dollars la nuit pour les plus petites chambres, à 100 dollars pour les grandes suites. Si un investigateur réside ici plus d'une semaine, il bénéficie d'une augmentation de 1d6 de sa compétence Crédit, tout en côtoyant les nantis et les célébrités.

- **Radcliffe College for Women:** cette prestigieuse institution supérieure est affiliée à l'université de Harvard.
- **Symphony Hall:** construit en 1900, il accueille l'orchestre symphonique de Boston.

Début du scénario

Option 1 – Un ami spolié

Frederick « Freddy » Briden, un ami intime ou un membre de la famille de l'un des investigateurs, est furibond. À peine arrivé sur le lieu de travail de l'investigateur, ou à un point de rendez-vous fixé à l'avance, ou directement à son logement, il est évident que Freddy est rongé par un grave problème personnel.

Normalement enjoué et désinvolte, c'est avec une mine sombre que Freddy raconte son histoire aux investigateurs:

Alors qu'il flânait dans l'échoppe d'un prêteur sur gage de Boston, à la recherche d'une babiole pour sa dernière conquête, Freddy a reconnu un médaillon appartenant à sa mère, un modèle unique. Elle le portait à son cou quand elle a été enterrée, il y a moins d'un an. Freddy a été stupéfié de le voir exposé en vitrine. Exiger des explications du commerçant lui a valu d'être chassé du magasin. Il est furieux et réclame des réponses.

Il est allé se plaindre à la police, qui l'a refoulé en lui mettant entre les mains une liasse de formulaires de déclaration d'objets volés. « Apparemment, mon problème n'est pas digne de leur attention, note Freddy avec amertume. Acceptez-vous de m'aider à tirer au clair cet… cet… cet outrage ! »

Freddy peut leur indiquer l'emplacement de l'échoppe du prêteur sur gage: Republic Loan, près de Downtown Crossing. Il a même l'intention d'accompagner ses amis, les poings serrés et la mâchoire en avant. Il est sans doute préférable que les investigateurs partent sans lui, car il n'est par certain de garder la tête froide.

Si les investigateurs tentent leur chance auprès de la police, ils apprendront que les forces de l'ordre de Boston ont une longue liste de crimes à résoudre, et qu'un médaillon volé est loin d'avoir la priorité. Un investigateur ayant une forte valeur de Crédit sera mieux respecté par les policiers, mais recevra au final la même réponse bureaucratique. Finalement, un sergent compatissant les dirigera vers le bureau exigu d'un détective troublé, Paul Farrel. Ce dernier écoute d'une oreille distraite l'histoire des investigateurs, puis présente ses excuses, expliquant qu'il a des affaires plus importantes sur le feu actuellement. « Je suis désolé, vraiment, mais les étudiants d'art et leur professeur disparus ont précédence sur le vol présumé d'un bijou. Je vous appellerai si je trouve quelque chose, mais inutile d'attendre près du combiné. »

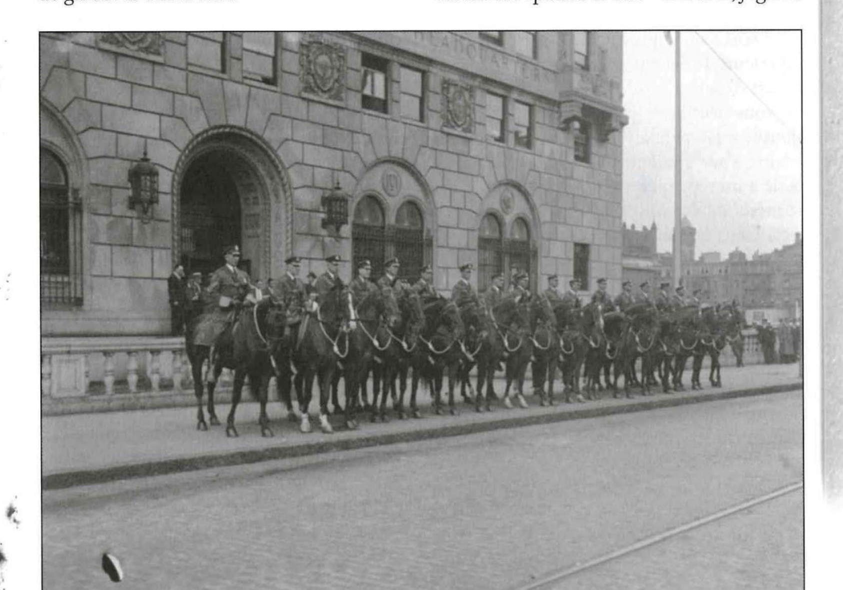
Si on l'interroge sur les étudiants et le professeur disparu, le détective Farrell dévisage les investigateurs pendant un long moment, hausse les épaules et dit: « Écoutez, j'ignore



Le marché de Boston

Le médaillon

Le médaillon ayant provoqué la colère de Frederick Briden est un cadeau de Fête des Mères que Josephine Briden a reçu de son fils unique alors qu'il n'avait que dix ans. Le père du petit Freddy l'a fait fabriquer par le bijoutier E.B. Horn, sur Washington Street. Le médaillon présente les initiales de Joséphine ciselées en argent sur l'extérieur ; l'intérieur contient une minuscule photographie de Frederick à dix ans d'en côté et un daguerréotype de son père de l'autre. C'était l'un des bijoux favoris de sa mère, et Freddy l'identifie sans l'ombre d'un doute.



La police de Boston et le détective Paul Farrell

Avec son quartier général dans la mairie et ses commissariats de quartier, la police de Boston est une organisation en pleine reconstruction. Toujours affaibli par la grève des patrouilleurs de 1919, le département a mauvaise réputation auprès des citoyens. Ses rangs sont gangrenés par de trop nombreux officiers peu formés et à peine qualifiés, résultat d'une baisse des exigences d'entrée rendue nécessaire pour remplacer les hommes renvoyés durant la grève.
Le détective Farrell fait partie des officiers promus après la grève. Honnête et modeste, Farrell est d'abord un policier de terrain, apprenant sur le tas les différentes compétences nécessaires à un détective. Il peut donc rater des indices ou ignorer des possibilités qui n'échapperont pas aux joueurs. Chargé de l'affaire des trois artistes disparus, Farrell suspecte qu'elles ont un lien, mais n'a pas encore réussi à l'isoler. Son absence de progression, combinée à son désir de démontrer ses capacités dans son nouveau rôle, le pousse à solliciter l'aide de « consultants extérieurs » (les joueurs). Le détective Farrell insiste auprès des investigateurs : ils ne sont pas adjoints et doivent agir dans le cadre de la loi, en se faisant discrets. En échange de leur assistance, les investigateurs gagnent un allié précieux dans la police bostonienne.



Détective Paul Farrell

39 ans, policier stressé

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Anglais	60 %
Baratin	40 %
Conduite	40 %
Droit	45 %
Écouter	55 %
Négociation	35 %
Persuasion	55 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

• Revolver calibre .38	40 %
Dégâts 1D10	

si vous êtes doués pour retrouver les gens, et je ne peux pas offrir de récompense, mais à ce point de l'enquête, je suis prêt à accepter toute l'aide possible. » Le gardien peut alors poursuivre avec l'option 2, *Une visite du détective Farrell.*

Option 2 – Une visite du détective Farrell

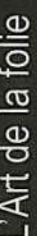
Le détective Paul Farrell de la police de Boston contacte un ou plusieurs investigateurs en tant que collègue, ami proche ou ancien associé. Même des investigateurs au passé douteux peuvent être discrètement abordés par le détective si leurs contacts mafieux peuvent s'avérer utiles. Chapeau à la main, Farrell s'excuse d'interrompre l'investigateur dans ses occupations, mais il se demandait si lui et certains de ses estimés collègues pourraient l'aider dans l'affaire des artistes disparus dont il a la charge. Il est aussi possible que les investigateurs aillent voir le détective d'eux-mêmes en cherchant à aider leur ami Frederick Briden, comme décrit précédemment. Modifiez la séquence suivante en fonction des circonstances.
Toutes les pistes qu'a suivies le détective Farrell se sont terminées sur des culs-de-sac. Il expose les faits succinctement : deux jeunes étudiantes de bonne famille suivant les cours de l'École du musée des beaux-arts ont disparu, ainsi que l'un de leurs enseignants. « C'est comme s'ils s'étaient évaporés », gémit le détective. Farrel a fureté dans l'école et le musée, interrogeant élèves et personnel, a pris contact avec la scène artistique bostonienne, notamment le Boston Art Club, dont le professeur Jason Davies est membre. Il a interrogé les familles des disparus. Personne ne sait rien, ou du moins, personne n'a d'informations qui puissent lui permettre de formuler une théorie cohérente. Farrell espère que les investigateurs trouveront une piste qu'il a négligée, que quelqu'un se souviendra d'un détail oublié, etc. Dans son empressement à satisfaire ses supérieurs, le détective est inhabituellement ouvert d'esprit.
Si vous n'utilisez pas l'option 1, Farrell ajoute : « Et pendant ce temps, les autres affaires s'accumulent. Plus tôt ce matin, j'ai parlé à un type qui pense que les affaires de sa mère ont été mises au clou. Mais tenez-vous bien : la mère du type est morte il y a quelques mois, et il pense qu'on a pillé sa tombe ! » Le détective secoue la tête. « Mais les personnes disparues sont prioritaires, surtout trois jeunes gens du MFA[2]. On ne parle pas de voyous ou de clochards, du genre qui disparaît chaque nuit. Ce sont des personnes de qualité, leurs familles veulent des réponses. Le MFA veut des réponses. Mes supérieurs veulent des réponses. » Farrell a une grimace de frustration. « Sacré nœud à démêler... »

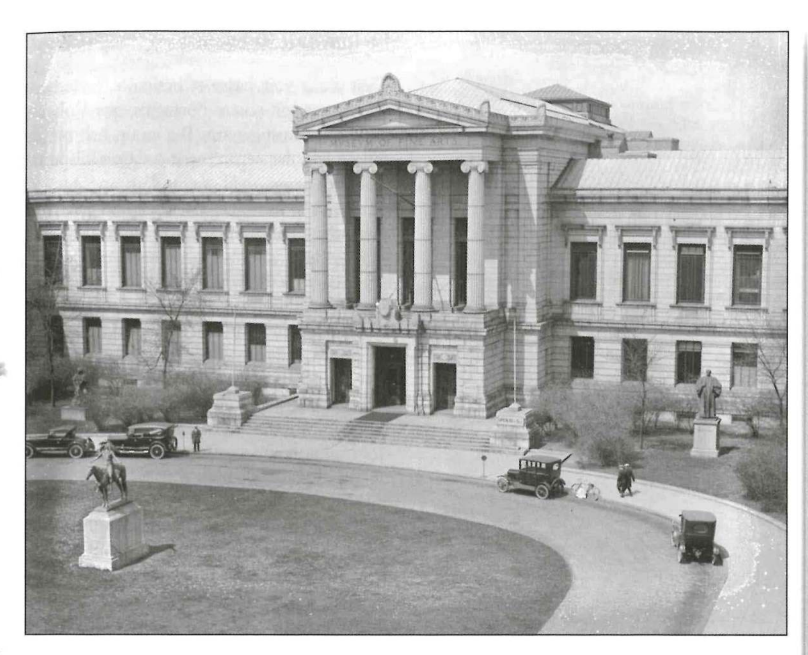
L'inspecteur Farrell accepte avec joie l'aide des investigateurs sur l'affaire des disparitions ou, si cela pique leur curiosité, sur l'incident du pilleur de tombes. Les deux affaires sont liées, quoique les personnages et les autorités l'ignorent pour l'instant. Le gardien doit faire attention à ce que le détective Farrell soit un moteur de l'intrigue, sans pour autant éclipser les efforts des personnages des joueurs.

Option 3 – Le musée a besoin de votre soutien

Les investigateurs ont un lien avec l'École du musée des beaux-arts de Boston, ou avec le MFA lui-même. Ils peuvent être des étudiants, des employés, des professeurs, des artistes en visite, des conservateurs ou de riches mécènes. Ils pourraient aussi être des détectives privés ou d'autres individus engagés par l'institution pour épauler l'enquête de la police de Boston.
Le MFA s'émeut de la disparition de trois de ses membres, tout en s'inquiétant qu'elle soit suivie d'autres disparitions. L'institution craint également que la publicité générée par ce déplorablc événement ne ternisse sa réputation. Agacé par l'absence de progrès de la police, le MFA engage des intervenants à ses frais, demandant l'aide de personnes qualifiées capables de retrouver les artistes disparus. M. Edward Waldo Forbes est le directeur principal du musée et de l'École. Homme d'âge moyen, plutôt gauche et réservé, Forbes ressemble étonnamment à son grand-père maternel, Ralph Waldo Emerson. Forbes assure de la coopération totale du musée, de l'École et de leurs professeurs dans l'espoir de retrouver les artistes sains et saufs, et bientôt. En pratique, cela signifie que les investigateurs pourront vaquer à leur guise dans les bâtiments, et interroger les élèves, les enseignants, les conservateurs et les employés sans interférence. De plus, Forbes les informe que le contact du musée dans la police est un certain Paul Farrel. Pour l'instant, le détective n'a rien fourni aux dirigeants du MFA en matière de pistes ou de théories, ce qui est inacceptable.
Interroger les employés et les enseignants du MFA est une entreprise frustrante, du moins initialement. Sur deux étages, les galeries des différentes ailes du musée paraissent ne pas avoir de fin. Dans tous les coins, après, derrière et sous les espaces publics sont entassés d'innombrables bureaux, ateliers et rangements. Non seulement il serait facile de se perdre dans le musée, mais il faudrait aussi des jours avant que quelqu'un ne s'aperçoive de la disparition.

2 NdT : *Museum of Fine Art, ou musée des beaux-arts.]*





Les contrôles des entrées et des sorties et le décompte minutieux des visiteurs ne sont plus qu'un souvenir depuis des décennies. Les conservateurs privilégient la préservation des artefacts et des peintures sans prix sous leur garde plutôt que le bien-être des chalands, des étudiants et des mécènes qui fréquentent les expositions du musée.

À l'École du musée des beaux-arts, les collègues de Jason Davies semblent l'apprécier, même si la plupart ne l'ont connu que quelques semaines, depuis le début du semestre. Il en est de même pour Ruth Hall, une étudiante de première année, nouvellement arrivée à l'École et ayant à peine débuté ses classes avant sa disparition. Helen Wilson, une étudiante de deuxième année, est mieux connue des professeurs. Ils la décrivent comme une jeune fille décidée, pas désagréable, quoiqu'entourée d'une aura dérangeante difficile à définir. Certains étaient déroutés par son sens de l'humour noir et incisif. Ses notes aux examens révèlent un niveau correct sans être formidable. Malgré son comportement parfois étrange, personne n'a remarqué quoique ce soit indiquant qu'elle eut envie d'arrêter l'École et de disparaître.

Les étudiants, quant à eux, connaissent à peine Ruth Hall, qui venait de commencer les cours et qui, naturellement timide, ne s'était pas encore fait d'amis, à l'exception d'Helen Wilson, une étudiante de deuxième année dans la même école. Les étudiants peuvent mieux décrire cette dernière. Ils en parlent tous comme quelqu'un d'étrange, un avis d'autant plus marquant que les étudiants en art ont globalement une position très relaxée sur les codes vestimentaires et les attitudes personnelles. Attirée par les thèmes macabres, Helen faisait preuve d'un humour noir. Ses remarques déplacées envers les étudiants ou même les professeurs étaient parfois à la limite de l'injure. Elle se vantait d'aventures rocambolesques, dont les détails étaient toujours vagues ou contradictoires. Si on insiste à ce sujet, une étudiante de première année rougit comme une tomate et déclare être incapable de répéter ce qu'elle a entendu. Wilson faisait souvent le tour des galeries de l'École et du musée, un recueil de prose de Poe garni de marque-pages sous le bras. Elle était obnubilée par cet auteur et ses textes macabres. Récemment, elle a été vue en compagnie d'une autre étudiante, Ruth Hall, qui a également disparu. Ruth, une jeune femme normale en comparaison, partageait sa fascination pour l'œuvre



Le musée des beaux-arts, Boston

Fondé en 1870, le musée des beaux-arts de Boston est une institution d'envergure internationale vouée à l'étude, l'exposition et l'appréciation des beaux-arts. Ses collections, allant des premières créations humaines aux œuvres des maîtres modernes, sont inestimables. Le bâtiment en lui-même occupe tout un bloc sur Huntington Avenue, dans le quartier de Fenway. Entre ses murs se trouvent près d'un demi-million d'œuvres d'art. Les principales collections sont les artefacts et les sarcophages (avec leurs occupants d'origine) d'Égypte ancienne, des chefs-d'œuvre d'impressionnistes et de post-impressionnistes français par Manet, Gaugin, Renoir et Van Gogh et la collection Morse, constituée de plus de 5 000 poteries japonaises. Plusieurs toiles dérangeantes du grand artiste local Richard Upton Pickman, considéré comme fou, sont reléguées à la cave, où elles sont stockées loin du public et cataloguées aussi discrètement que possible.

L'École affiliée au musée est située dans un bâtiment de brique, à l'ouest du MFA. Comprenant un atelier, une bibliothèque et des salles de classe, l'École bénéficie aussi d'un accès prioritaire aux collections et expositions du musée. La disparition de deux de ces étudiants et d'un professeur est un événement troublant, sans précédent dans l'histoire de l'institution. Les administrations du MFA et de l'École sont frustrées par l'absence apparente de progrès de la part de la police dans la résolution de cette affaire.



de Poe, ce qui les a rapprochées. Plusieurs étudiants ont récemment vu Helen discuter longuement avec un homme d'âge moyen, costaud et bien habillé. Ce dernier a visité plusieurs fois le musée au cours des dernières semaines. Les étudiants ont supposé qu'il s'agissait d'un membre de sa famille ou d'un domestique. Étant « assez vieux, plus de trente ans », les étudiants n'ont pas fait attention à lui, mis à part pour noter le fait qu'il passait beaucoup de temps auprès de Wilson. Hall était quelques fois avec eux, tous les trois plongés dans une conversation passionnée.

Pendant que les investigateurs vaquent dans le musée et l'École, un test d'Intuition réussi permet de remarquer qu'un homme de ménage se trouve constamment dans leurs parages. Âgé d'une trentaine d'années, il parait d'origine italienne ou grecque.

En fait Portugais, Roberto Silva travaille pour le MFA depuis moins d'un an. Récemment arrivé dans le pays, il craint de perdre son boulot, stable et bien payé, s'il dit ce qu'il sait. C'est pour cette raison qu'il n'est pas allé voir directement les autorités. Honnête homme, Roberto est déchiré : doit-il dire ce qu'il sait, si cela peut aider à retrouver les personnes disparues, tout en risquant son confort personnel ? Ou doit-il garder le silence et sauvegarder son emploi ?

Ce que sait Roberto

C'est d'une voix basse et hésitante, fortement teintée par son accent portugais, que Roberto parle aux investigateurs. Il a vu un habitué du musée aborder séparément les trois disparus. Roberto pense qu'il s'agit d'un mécène du musée, et il rechigne à l'impliquer dans une méchante affaire, craignant le retour de bâton. « Je suis un gars honnête et travailleur. Je veux pas d'ennui. » déclare-t-il. Il faut faire appel à son sens moral pour le pousser à continuer. L'homme dont il parle est plutôt large d'épaules, un jeune quarantenaire, bien habillé, mais sentant l'alcool. Il a l'air débraillé, « comme s'il ne dormait pas bien » remarque Roberto. Ayant tendance à rester à une distance respectueuse des étudiants et des mécènes, il n'a pas entendu de quoi l'homme parlait avec les futurs disparus. Il lui a paru s'intéresser plus particulièrement aux jeunes filles, certainement avec des pensées impures en tête.

Roberto pense être la dernière personne à avoir vu le professeur Jason Davies avant sa disparition. C'était le dimanche précédent le lundi où l'enseignant n'a pas assuré ses cours. Roberto n'était pas censé être présent dans le bâtiment, mais il a trouvé il y a plusieurs mois un passe perdu lui permettant d'entrer quand il le souhaite. Jack Dempsey[3] disputait un match important ce soir-là. N'ayant pas la radio chez lui, Roberto s'est glissé à l'intérieur pour l'écouter sur le récepteur Crosley du bureau du rez-de-chaussée. Il était à la porte d'entrée quand il a été surpris par l'arrivée du professeur Davies.

N'ayant pas de clé, Davies lui a demandé de le faire entrer. Roberto s'est exécuté, espérant que le professeur n'en parle à personne, Roberto ne souhaitant pas avoir à expliquer pourquoi et comment il se trouvait là à cette heure. De la fenêtre où il écoutait le match, Roberto avait une bonne vue du quartier Fenway. Il a fini par voir le professeur Davies quitter l'école, et descendre la rue Fenway vers le musée. Il a été arrêté par l'irruption d'un autre homme : le gars élégant et large d'épaules que Roberto avait déjà vu régulièrement dans les galeries du musée. Le professeur Davis eut l'air étonné de le voir. L'homme lui a dit quelques mots, puis ils sont partis tous les deux dans la nuit. Roberto n'a rien entendu de ce qu'ils se sont dits, mais il n'a pas eu l'impression que l'homme forçait physiquement Davies à le suivre. Toutefois, le professeur était absent pour ses cours du lendemain, et sa disparition est vite devenue une affaire policière. Roberto, quelqu'un de bien, veut dire ce qu'il a vu la nuit de la disparition de Davies, mais il ne veut pas perdre son poste dans l'École et le musée.

3 *NdT : un boxeur populaire, champion du monde poids lourd de 1919 à 1926.*

Option 4 – Les liens familiaux

Ruth Hall pourrait être la petite amie d'un investigateur. Jason Davies pourrait être un ami proche, un ancien copain de fac, un cousin ou un neveu. Les parents d'Helen Wilson pourraient être de bons amis de la famille. Enfin, les familles de Hall et Wilson sont riches et peuvent se permettre d'engager des détectives privés pour palier à la faiblesse de l'enquête de la police de Boston.

À propos de Jason Davies

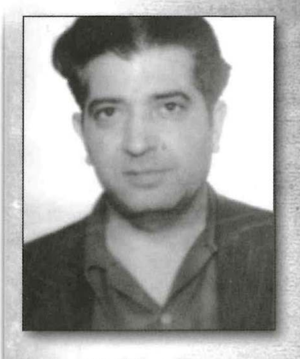
En consultant le bureau du personnel du MFA, les investigateurs apprennent que le professeur Jason Davies a commencé à enseigner à l'École du musée des beaux-arts au début du semestre d'automne, il y a quelques semaines. Avant d'obtenir ce poste, Davies a passé plusieurs années dans le milieu artistique de Providence, Rhode Island. Davies a été brièvement professeur remplaçant à l'École normale d'art du Massachusetts et à l'École d'art pratique de Beacon Street, toutes deux à Boston. Il a également exposé dans une galerie d'art de l'Upper East Side de Manhattan. Les fiches du bureau du personnel montrent que Davies loue depuis peu un appartement modeste dans le South End de Boston, un quartier à dominante irlandaise. Le professeur Davies a donné l'adresse de ses parents, Monsieur et Madame James Davies de Providence, Rhode Island, en tant que contact en cas d'urgence. L'École les a déjà joints à propos de la disparition de leur fils.

Les parents de Davies, des gens solides issus de la classe moyenne, sont très inquiets. Ils craignent que Jason n'ait été victime de l'insécurité des rues de Boston. D'après eux, Jason était très heureux ces derniers temps. Grâce à son emploi à temps plein à l'École du MFA, Jason avait enfin pu quitter leur domicile et prendre un appartement plus près de son travail à Boston. Selon ses parents, Davies attribuait sa bonne fortune à une exposition importante dans une galerie de Manhattan, au printemps dernier. Jason en est revenu tout excité pour leur dire qu'il avait pris contact avec des représentants de l'École du musée des beaux-arts de Boston, et qu'ils semblaient prêts à l'engager comme professeur à plein-temps. De plus, un riche collectionneur bostonien avait acheté l'une de ses œuvres les plus macabres, tout en promettant de parrainer Jason auprès du prestigieux Club des Arts de Boston.

Les parents de Jason ne connaissent pas le nom de cet acheteur. Ils espèrent que Jason refera bientôt surface, sain et sauf, et que l'affaire sera tirée au clair. Ils peuvent fournir l'adresse de l'appartement de leur fils, dans le South End de Boston. Ils attendent impatiemment des nouvelles concernant leur fils.

L'appartement de Jason Davies

En arrivant dans le Southie, les investigateurs tombent sur un appartement fermé à clé. Personne ne répond aux coups sur la porte ou aux appels. Mme Sullivan, la concierge, ne tarde pas à arriver pour voir qui tape aux portes de son immeuble. Des tests réussis de Baratin, Persuasion, Droit ou Crédit convainquent Mme Sullivan d'apporter une clé aux investigateurs et de les laisser entrer dans l'appartement. « Un



Roberto Silva

32 ans, homme de ménage de l'École et du musée

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Anglais	35 %
Conduite	40 %
Écouter	50 %
Métier : électricité	45 %
Métier : mécanique	45 %
Négociation	35 %
Portugais	65 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Balais 25 %
Dégâts 1D2 + Impact





gentil jeune homme. J'espère qu'il va bien. J'espère aussi qu'ils retrouveront ces jeunes filles du musée. Je prie pour elles. », dit-elle avec un léger accent irlandais. Mme Sullivan n'a pas grand-chose à dire sur Davies, ne le connaissant que depuis quelques semaines, mais elle répète que c'est un bon garçon bien élevé. « Si j'avais eu une fille, je lui aurai présenté ce gentil jeune homme, c'est sûr. Seigneur, j'espère qu'il va bien. »

L'appartement, meublé de façon spartiate avec du mobilier d'occasion, est jonché d'esquisses au charbon à moitié terminées, de peintures à l'huile et de quelques sculptures en argile. Sur la petite table de cuisine se trouvent une machine à écrire Royale ayant des années de service et une petite pile de notes de cours. Toutes les œuvres tendent vers le noir, le fantastique et le macabre : des silhouettes solitaires, des paysages urbains déserts, des visages blêmes et fantomatiques. Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de détecter une petite carte de visite, pliée en deux et coincée sous un pied de la machine à écrire pour éviter qu'elle ne se balance sur la table. La carte est celle du Club des Arts de Boston, 150 Newbury Street, Boston.

À propos de Ruth Hall

La famille de Ruth Hall habite dans une maison de style néo-colonial confortablement meublée, dans une ville proche de Boston : Belmont. Son père, un cadre de la Schraft's Candy Company, à Charlestown, est particulièrement troublé par la disparition de sa fille. Il fera tout pour assurer son retour sain et sauf. Rien dans le passé de la famille Hall ne suggère que Ruth ait pu fuguer de son plein gré. Ses amis sont tous des jeunes gens de bonne famille et parfaitement recommandables. Désespérés, les membres de la famille fournissent toutes les informations demandées aux personnes qui proposent leur aide. Ils les laissent même pénétrer dans la chambre de la jeune femme. On y trouve des vêtements décents et des chaussures bien alignées dans le placard, des souvenirs de voyages en famille, des poupées et de jouets qui ne servent plus mais auxquels elle est trop attachée pour les jeter.

Quelques œuvres de Ruth décorent les murs. Ce sont peut-être les seuls éléments détonnant dans cette scène par ailleurs saine et ordinaire. La plupart des tableaux ont quelque chose de sinistre. Rien de criant ou de mauvais goût, c'est plus subtil. Une peinture représente deux enfants égarés dans une vaste et sombre forêt, menacés de toutes parts par de longues ombres. Une autre montre une haute tour fortifiée, cernée par une brume où gambadent des spectres étranges et sinistres ; on aperçoit un visage à la plus haute fenêtre, figé dans un cri d'effroi éternel. Une troisième peinture présente une pleine lune d'automne, luisant au-dessus de gens déguisés, fêtant Halloween ; le visage de la lune n'est pas joyeux du tout, observant les innocents avec un air dédaigneux, comme si elle cachait de terribles secrets.

Le père de Ruth explique que sa fille a toujours aimé les histoires effrayantes. Il lui lisait souvent des contes de fantômes quand elle était petite. Quoique ses sujets lui aient paru bien sombres pour une jeune femme belle et saine, Sherman Hall a toujours encouragé sa fille à suivre ses passions et à peindre ce dont elle avait envie.

M. Hall dit que, depuis l'admission de sa fille à l'École du musée de beaux-arts, elle paraissait vraiment heureuse. « Elle a un professeur particulièrement compréhensif, commente-t-il, et une amie à l'École qui partage son goût pour les thèmes effrayants. » Père aimant, mais homme d'affaire occupé, Sherman Hall ne se souvient pas du nom du professeur de Ruth ou de son amie. « Il y avait aussi ce type plus âge, plus récemment… » dit-il en se tapotant pensivement le menton. « Thruston, ou Thornton, ou peut-être Thurber ? Ruthie m'a dit que c'était un mécène du musée, qu'il avait vu une exposition des travaux d'élèves et qu'il avait acheté l'une de ses toiles. » M. Hall sourit en évoquant ce souvenir. « Ruthie était enchantée. L'homme a dit qu'un de ses amis apprécierait particulièrement sa peinture. » M. Hall pousse un profond soupir. « Ruthie était si heureuse ces derniers temps, comme si elle avait enfin trouvé sa place. Je ne comprends pas ce qui a pu se passer. » M. Hall se détourne, submergé par l'émotion. Puis, il s'excuse : « S'il vous plaît, si vous pouvez nous aider à retrouver Ruthie, je ferai tout mon possible et je vous en serais éternellement reconnaissant. »

À propos d'Helen Wilson

Helen Wilson habite avec sa mère et sa sœur cadette dans une élégante maison en grès brun, sur s Street, pas très loin du Club des Arts de Boston, dans le quartier le plus collet monté de la ville. Travaillant pour le département d'État[4], son père est amené à faire de fréquents voyages hors du pays, parfois longs de plusieurs mois. Il est actuellement en train de revenir aux États-Unis, ayant été informé de l'urgence de la situation. Après avoir frappé à la porte, les investigateurs seront accueillis par le majordome, un vieil homme guindé. Celui-ci les conduit dans un salon, avant de repartir chercher la maîtresse de maison. À peine est-il sorti de la pièce que la jeune sœur d'Helen, une jeune fille malicieuse, imaginative et égocentrique, salue les investigateurs. Heidi trouve la disparition de sa sœur terriblement excitante : toute la maisonnée est retournée et même son père revient.

Hannah Wilson, la mère, est ravagée par les larmes. Quasiment prostrée par la réalisation que sa fille aînée n'est plus là, elle n'a pas grand-chose d'utile à dire aux investigateurs. Le majordome et les deux bonnes, tous trois âgés, mettent un point d'honneur à rester en dehors des affaires de la famille, particulièrement les frivolités des filles. Eux non plus n'apportent rien à l'enquête.

La jeune Heidi affirme gaiement que sa grande sœur a été kidnappée par des mafieux ou des fumeurs de hachisch et vendu à la traite des blanches. Selon sa mère, c'est le destin qui attend toutes les filles à la moralité douteuse. Heidi ajoute que sa sœur est une mauvaise fille. Elle confie avec un sourire digne du chat du Cheshire qu'Helen avait le béguin pour un de ses professeurs d'art, un beau garçon appelé Davies, et qu'elle a tenté de le séduire ! Hélas pour elle, il n'a pas jamais montré le moindre signe qu'il partageait ses sentiments. « Bien sûr, Helen n'est pas aussi jolie ou charmante que moi, dit-elle en faisant la moue. Rien d'étonnant à ce qu'elle doive poursuivre ses professeurs, et qu'ils l'ignorent. » Heidi fixe l'homme lui semblant être le meilleur parti parmi les investigateurs. « Bien sûr, si un homme m'intéressait, ce serait une autre histoire. » Puis elle pousse un gloussement obscène. Le plus vexant pour Helen, poursuit sa sœur, est le « vieux dégoûtant » qu'elle avait rencontré au MFA. Celui-là était visiblement très intéressé par Helen après qu'ils eurent discuté dans la galerie des antiquités égyptiennes. Après cela, le bonhomme est revenu fréquemment à la charge lorsqu'elle étudiait dans le musée, la harcelant sur son intérêt pour les prétendus 'arts funéraires. « Helen l'avait en horreur », dit Heidi avec le sourire. « Et elle était prête à lui dire de la laisser tranquille lorsqu'elle a été enlevée par des gangsters ou pour la traite des blanches. Faut croire que ce vieil homme devra se trouver une nouvelle petite amie », ricane-t-elle. Heidi ne connaît pas le nom du vieil homme qui s'intéressait autant à sa sœur.

4 *Équivalent états-unien du ministère des Affaires étrangères.*

Aide de jeu - L'Art de la folie, document 2 (Journal datant d'environ 2 semaines)

Une étudiante du Musée des Beaux-arts portée disparue

Mlle Helen Wilson, une étudiante de deuxième année à l'École du musée des beaux-arts de Boston, a disparu.

Elle a été vue pour la dernière fois samedi soir, sur le quai de la station de métro de Boylston Street. Plusieurs camarades de classe lui ont dit au revoir après une journée de shopping. Elle n'était pas présente en cours le lundi suivant, ce qui a inquiété ses amis et ses enseignants.

L'administration de l'École a contacté les parents de Mlle Wilson pour leur signaler son absentéisme. N'ayant toujours pas de nouvelle d'elle le mardi, l'École et la famille de Mlle Wilson ont alerté les autorités.

Mlle Wilson a vingt ans, des cheveux assez longs châtain et les yeux bleus. Elle est de taille et de corpulence moyenne. Elle portait samedi une robe d'une pièce en satin bleu foncé, avec des chaussures assorties et un chapeau.

Toute personne ayant des informations sur la situation de Mlle Wilson est priée de contacter la police de Boston.

Une deuxième étudiante enlevée ?

Les trois disparus du MFA

La disparition d'une deuxième étudiante de l'École du musée des beaux-arts de Boston a été confirmée, portant à trois le total des personnes affiliées au MFA ayant disparu au cours du mois dernier. Personne n'a vu Mlle Ruth Hall, une étudiante de première année, depuis deux jours, après avoir manqué un rendez-vous avec des amis. Ceux-ci ont alerté la police de Boston.

« Nous recherchons dorénavant Mlles Wilson et Hall » a déclaré le détective Paul Farrell de la police de Boston, « et nous examinons la possibilité que la disparition soudaine de deux étudiantes soit liée à celle de Jason Davies, qui n'a toujours pas été retrouvé. »

Nos lecteurs se souviennent que Davies, un professeur à l'École du musée de beaux-arts, s'est évanoui depuis un mois. L'étudiante Helen Wilson a disparu depuis deux semaines.

Âgée de 18 ans, Mlle Hall a les cheveux blonds et courts, une silhouette fine et portait la dernière fois qu'elle a été vue une robe de soie noire au col en V avec une bordure en dentelle blanche. Elle porte un bracelet à breloques en argent au poignet gauche, qu'elle retire rarement.

Tout citoyen possédant des informations sur la situation de Mlle Ruth Hall, du professeur Jason Davies ou de Mlle Helen Wilson est prié de contacter la police de Boston au plus vite.

Aide de jeu
L'Art de la folie, document 1



Heidi Wilson
16 ans, jeune dilettante

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

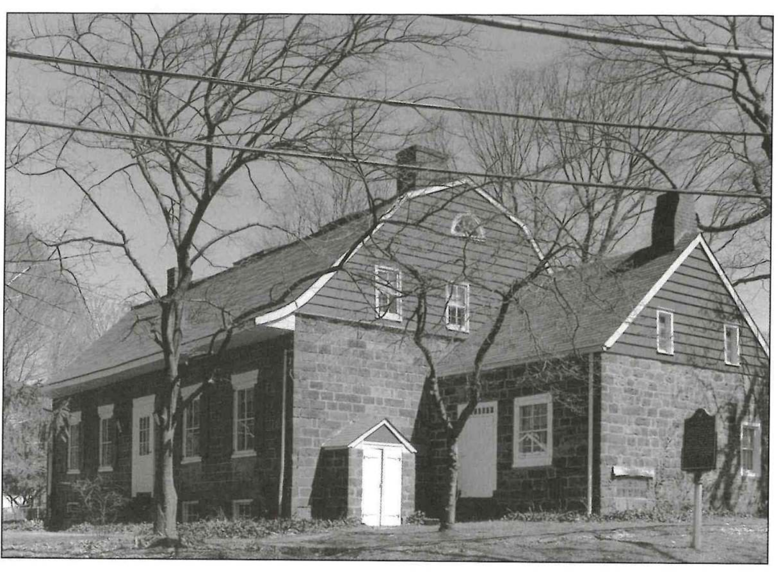
Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

Anglais	75 %
Baratin	55 %
Crédit	55 %
Culture artistique	25 %
Écouter	55 %
Équitation	40 %
Latin	35 %
Métier : crochet	25 %
Persuasion	35 %

Attaques
Aucune



On peut voir des exemples d'œuvres d'Helen Wilson dans sa chambre, au deuxième étage de la maison. Majoritairement réalisés à l'eau-forte et à l'aquatinte, et manquant de raffinement, les œuvres de Wilson rappellent fortement le mouvement décadent du fin de siècle. Ses sujets sont directement inspirés par la prose de Poe, d'Huysmans et de Wilde.

Les journaux

Les investigateurs souhaiteront peut-être retrouver des articles de journaux concernant les récentes disparitions dans la région. Les anciens numéros du Boston Globe et du Boston Herald peuvent être consultés dans les bureaux de leurs rédactions respectives ou dans la section « périodiques » des bibliothèques de la ville. Chaque article nécessite une heure de recherche et un test réussi de Bibliothèque. L'article le plus récent (document 1) est daté du jour du début du scénario, puisqu'on vient tout juste d'annoncer la disparition de Ruth Hall. Le document 2 date d'il y a deux semaines, quelques jours après l'enlèvement d'Helen Wilson. Le document 3 date approximativement d'un mois, le professeur Davies ayant à peine commencé les cours quand il s'est évaporé.

Le Club des Arts de Boston

Occupant un imposant manoir de brique rouge au croisement des rues Dartmouth et Newbury, le Club d'Art de Boston est depuis soixante-dix ans le foyer des artistes talentueux et des mécènes aisés. Étant donné le statut de ses membres, la cotisation s'élève à 800 dollars. Les fonds servent à l'entretien de la propriété, la rémunération du personnel et le financement d'un cycle d'expositions, de conférences et d'événements de ce genre. Le bâtiment en lui-même comprend une salle d'exposition, une salle à manger, des petits salons, des salles de réunion et de quoi dormir, à la façon des meilleurs clubs de gentlemen de l'époque. Le Club est strictement réservé aux hommes. La porte d'entrée est tenue par un valet à l'habit immaculé et d'une politesse impeccable, mettant un point d'honneur à reconnaître les membres et à les saluer courtoisement par leur nom. Son rôle consiste à recevoir aimablement les hôtes, à les débarrasser de leurs manteaux et à escorter leurs invitées jusqu'à un petit salon tout à fait convenable à côté du hall d'entrée. Là, les femmes sont censées avoir une conversation civile en buvant du thé ou du café et en mangeant de délicieux biscuits, pendant que leurs accompagnateurs conduisent leurs affaires ailleurs dans le manoir.

Le personnel s'assure avec diligence que seuls les membres aient accès au cœur du club. Il déconseille poliment aux étrangers de s'aventurer au-delà du hall d'entrée, suggérant d'autres lieux intéressants dans le quartier. La maison du club se trouvant dans le quartier le plus chic de la ville, il n'a jamais subi d'incursion impolie. Les portes ne sont grandes ouvertes que lors de l'exposition annuelle, et encore de façon relative. Le public est alors autorisé à pénétrer dans la galerie du rez-de-chaussée.

La faramineuse cotisation est parfois levée pour des artistes au talent exceptionnel et aux revenus modestes, ou payée par d'anciens membres du club. Tel est le cas de Jason Davies. Ne disposant pas de la somme nécessaire, sa cotisation a été versée par un membre de longue date du club, Frank Thurber. Thurber n'a pas été vu dans

l'enceinte du club durant les deux dernières semaines. Ses compères du club : Joseph Minot, le docteur Benjamin Reid, Walter Eliot et Alfred Rosworth, ont tous noté le déclin général de leur ancien ami et préfèrent l'effacer de leurs conversations. Des quatre, Joe Minot est celui avec qui il sera le plus facile de parler, à condition que les investigateurs parviennent à obtenir un entretien. À moins qu'ils ne soient déjà membre du Club d'Art de Boston, franchir le hall d'entrée pour pénétrer dans le salon des membres va nécessiter des tests réussis de Crédit, de Droit ou de Baratin. Si la diplomatie échoue, le valet du hall ne fait pas le poids physiquement contre un investigateur déterminé ; toutefois, la violence sera suivie de récriminations et de répercussions légales de la part des membres outragés. Les investigateurs peuvent apprendre les points suivants en parlant à n'importe quel membre et en réussissant un test de Baratin, de Droit, de Persuasion, de Crédit, de Psychologie ou à l'aide d'une excellente interprétation.

- Le professeur Jason Davies n'appartient au club que depuis quelques mois. Il fréquentait le manoir avec enthousiasme, et c'était quelqu'un de civil, d'affable et de doué.
- L'École du musée des beaux-arts de Boston a récemment engagé Davies comme enseignant à plein-temps. Il a un appartement dans le South End.
- Certains des membres les plus snobs du Club des Arts considèrent Davies comme un miséreux, sa cotisation ayant été payée par un membre de longue date, Frank Thurber. C'est d'autant plus étonnant qu'on murmure dans le cercle du club que les finances personnelles de Thurber vont de plus en plus mal depuis longtemps.
- Les compères de Thurber savent qu'il a hérité de sa fortune, ainsi que de sa maison en grès brun de Beacon Hill.
- Thurber, qui a toujours bu, est en train de tomber dans l'alcoolisme morbide. Il suffit de se tenir à côté de lui pour sentir les effluves d'alcool.
- Au cours du dernier mois, les visites de Thurber au club se sont espacées. Cela fait deux ou trois semaines qu'il ne s'est pas montré. Les membres du club se demandent si l'agitation autour de la disparition de Jason Davies ne l'a pas poussé au fond de la bouteille.

Le club refusera de révéler l'adresse d'un de ses membres à des non-membres. Les investigateurs devront réussir un test de Baratin ou de Droit, ou aller fouiller dans les bureaux du deuxième étage pour obtenir cette information. La demeure de Thurber se trouve sur Louisburg Square, dans le quartier de Beacon Hill. Ces maisons de grès brun sont les résidences convoitées par les vieilles familles aisées de Boston, qui les lèguent à la génération suivante. L'appartement de Davies est sur Deacon Street, South Boston, un quartier à dominante irlandaise.

Deux tableaux du professeur Davies, des peintures à l'huile, sont exposés sur les murs du club. Ce sont des œuvres sombres, presque abstraites, évoquant le danger et le désespoir. Joe Minot considère que le travail de Davies est « semblable dans l'esprit à l'étrange production de Richard Pickman, en dix fois moins inspiré ou perturbant que les cauchemars peints par ce dément. » Les personnes présentes froncent les sourcils en entendant le nom de Pickman. « Ce dégénéré était convaincu d'être meilleur que ses confrères » note Alfred Rosworth

Aide de jeu - L'Art de la folie, document 3 (Article tiré du Boston Globe ou du Boston Herald datant d'environ un mois)

Un professeur d'art disparaît

Les autorités enquêtent sur la disparition d'un professeur d'art récemment engagé par l'École du musée des beaux-arts qui ne s'est pas présenté à ses cours de lundi. Jason Davies, 26 ans, enseignant depuis peu à l'École, a été vu pour la dernière fois le dimanche matin précédent, à une réunion du Club d'Art de Boston, dont Davies est membre.

Quand le professeur a manqué ses cours de lundi, les administrateurs de l'École se sont inquiétés, mais ils ont supposé que l'enseignant avait été retenu par une affaire personnelle urgente qui avait bouleversé son planning à l'improviste. Quand il a raté également les cours magistraux et les horaires de bureaux de mardi, l'administration a contacté la concierge de l'appartement de Davies, dans le South End, sans arriver à joindre le professeur. L'absence se répétant le mercredi et le jeudi, les administrateurs ont fini par contacter la police de Boston.

La police enquête sur l'affaire, mais n'a aucune piste sérieuse à cette heure. Davies venait d'entamer sa première année en tant que professeur dans l'École. Il a été vu pour la dernière fois dimanche dans le voisinage de Newbury Street, après avoir assisté à une réception au Club d'Art de Boston, dont il est membre. À cette occasion, il portait un costume foncé, une chemise blanche et une cravate foncée. D'après un autre membre du club, Joseph Minot : « Il avait également la broche du Club accrochée au revers de sa verte. Il est fier d'appartenir au club et porte fréquemment la broche. »

Selon la police, M. Minot pourrait être la dernière personne à avoir vu le professeur Davies avant sa disparition. « Il (Davies) m'a dit qu'il repartait vers l'École, pour finir les préparatifs de son cours de lundi. » déclare Minot. Si le musée en lui-même est gardé la nuit et le week-end, ce n'est pas le cas de l'École toute proche. Les gardes du musée ont affirmé que Davies n'avait pas demandé à accéder aux galeries après la fermeture. L'administration de l'École a déclaré à la police que la salle de classe paraissait effectivement prête pour le cours de lundi. Les nouveaux professeurs ne recevant pas les clés du bâtiment, on ignore comment Davies peut être entré, le personnel de l'École assurant que les portes étaient verrouillées pour le week-end.

Toute personne sachant où pourrait se trouver le professeur Davies est priée de contacter la police de Boston.



ce sujet, Eliot murmure que Pickman paraissait avoir convaincu Thurber que « des monstres rôdaient la nuit sous les rues de Boston ». Avec un rictus moqueur, il ajoute « poser la question à n'importe quel policier, et il sera certainement d'accord ! ».

Maison funéraire Fowler-Williams

Les investigateurs proches de Frederick Briden et enquêtant au sujet du mystérieux médaillon ont peut-être assisté à l'enterrement de sa mère, Joséphine, l'année dernière. Ils se souviennent alors que la cérémonie a eu lieu dans la maison funéraire Fowler-Williams de Brighton (un quartier du nord-ouest de Boston), et l'inhumation dans le cimetière Forest Hills. Freddy Briden peut également fournir cette information si on l'interroge. Il suffit d'un coup de téléphone ou d'une visite à Brighton pour obtenir un entretien avec les responsables, Jerry Fowler et William « Bill » Williams, qui sont des hommes honnêtes et ouverts. Ils travaillent dans la pompe funèbre depuis des décennies, et sont scandalisés par la suggestion qu'ils auraient pu dépouiller les défunts entre les funérailles et l'enterrement. Un test de Psychologie réussi confirme leur sincérité.

Les deux vieux gentlemen suggèrent que les défunts pourraient avoir été exhumés et volés de façon posthume, mais ils ne sont pas au courant de tels actes récemment. Ils sont dépités par cet étrange événement et offrent leurs condoléances à la famille et aux amis du défunt.

Jerry Fowler et Bill Williams n'ont rien de plus à dire aux investigateurs, si ce n'est de les encourager à aller voir la tombe de Josephine Briden au cimetière Forest Hills afin de vérifier pour leur tranquillité d'esprit qu'elle n'a pas été profanée.



Joe Minot

41 ans, homme d'affaire et amateur d'art

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	75 %
Baratin	30 %
Comptabilité	65 %
Crédit	55 %
Négociation	65 %
Persuasion	60 %
Psychologie	50 %

Attaques

Aucune

avec dédain. « Il a été rejeté à raison. » ajoute le docteur Benjamin Reid. « Bien qu'issu d'une bonne famille de Nouvelle-Angleterre, il l'a constamment déshonorée avec ses représentations de monstres et de désordre. Dégoûtant. » Si les investigateurs demandent ce qu'il est advenu de Pickman, les membres présents leur répondent qu'on lui a demandé de quitter le club et d'exprimer ailleurs sa vision dérangeante de l'art. Aucun d'eux ne sait ou ne s'intéresse à ce qu'il est devenu depuis.

Walter Eliot croit se souvenir que Thurber était le dernier ami de Pickman avant que ce dernier ne quitte le cercle. Eliot pense que leur amitié a eu un effet délétère sur Thurber, dont le problème de boisson s'est aggravé au moment même où Pickman a disparu de la circulation. Eliot se rappelle que Thurber lui avait parlé des folles aventures nocturnes de l'artiste. « Rien que des affabulations, bien sûr » garantit Eliot. Pourtant, il s'interroge sur le poids que Pickman a eu sur l'imagination de Thurber, ce dernier semblant prendre pour argent comptant les « inventions ridicules » avancées par l'artiste. Si on l'interroge à





Cimetière Forest-Hill

Au terme d'un voyage dans le paysage victorien du cimetière Forest Hill du quartier de Jamaica Plain de Boston, les investigateurs retrouvent le lieu où Josephine Briden repose pour l'éternité. La terre paraît indemne aux yeux du néophyte comme de l'expert.

Si les investigateurs poursuivent sur cette voie, leur seule option serait d'ouvrir la tombe pour examiner le cercueil et ce qu'il contient. Frederick Briden, secoué par cette proposition, s'y opposera violemment. Il sera soutenu par les autorités du cimetière. Des investigateurs appartenant aux forces de l'ordre n'arriveront pas à convaincre leurs supérieurs, la mesure leur paraissant extrême pour un hypothétique vol de bracelet. Si le scénario se déroule durant les mois d'hiver (entre novembre et mars, environ), souvenez-vous que le sol est gelé et probablement couvert de neige, rendant l'excavation quasiment impossible.

Dans le cas où les investigateurs décideraient d'exhumer illégalement le corps lors d'une visite nocturne au cimetière, le gardien peut exiger de multiples tests de Discrétion, Se Cacher et Agilité pour éviter d'être repéré par le gardien de nuit. Si les investigateurs parviennent à creuser jusqu'au cercueil, une tâche éreintante et salissante qui prend 1D4 +3 heures, ils accéderont en échange à la sinistre vérité. Le cercueil de Mme Briden a été profané par en dessous, ce qui impose une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points.

Un trou à moitié écroulé s'ouvre à côté du cercueil, à presque deux mètres sous terre. Le couvercle du cercueil a visiblement été forcé à l'aide d'un outil rudimentaire. Un test réussi de Sciences de la vie : histoire na-



Alfred Rosworth
45 ans, architecte et amateur d'art

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

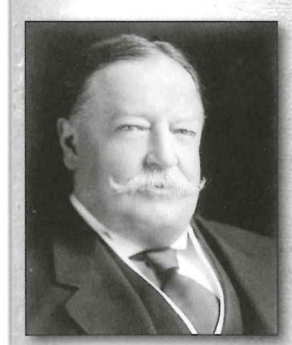
Valeurs dérivées

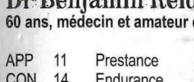
Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	75 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	60 %
Crédit	50 %
Culture artistique	50 %
Français	40 %
Latin	45 %
Négociation	60 %
Persuasion	40 %
Psychologie	40 %

Attaques
Aucune





Dr Benjamin Reid
60 ans, médecin et amateur d'art

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4

Points de Vie 15
Santé Mentale 60

Compétences

Anglais	75 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	40 %
Crédit	50 %
Latin	55 %
Médecine	65 %
Négociation	35 %
Persuasion	40 %
Premiers Soins	70 %
Psychanalyse	35 %
Psychologie	40 %
Sciences de la vie : biologie	60 %
Sciences de la vie : pharmacologie	55 %

Attaques

• Cane 25 %
Dégâts 1d4 + Impact



Walter Eliot

46 ans, avocat et amateur d'art

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

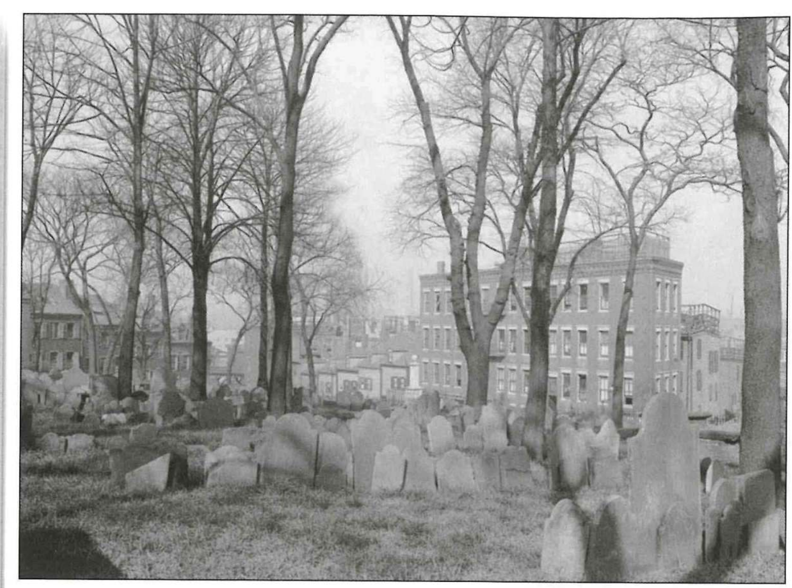
Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Anglais	85 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	65 %
Crédit	65 %
Droit	65 %
Latin	60 %
Négociation	55 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %

Attaques

Aucune



turelle fait penser à des griffes. Quiconque réussissant un test de Mythe de Cthulhu ne se laisse pas abuser et pense à des goules. Des investigateurs ayant déjà rencontré ces pillards souterrains reconnaîtront immédiatement la signature des goules.

Le plus choquant est peut-être le fait que Mme Joséphine Briden n'est plus dans son cercueil. Là encore, les personnages ayant l'expérience des goules suspecteront la gênante vérité : les restes ont servi de nourriture aux goules affamées. Il ne reste que quelques fragments déchirés de sa robe dans le cercueil. Cette information aura un effet particulièrement néfaste sur Frederick Briden, qui aura un accès de folie temporaire en l'apprenant. Il demandera à être incinéré à sa mort et développera une phobie des lieux souterrains. Durant le reste du scénario, il refusera de sortir de son appartement et s'enfoncera progressivement dans la dépression.

Des investigateurs assez braves pour suivre le tunnel partant de la tombe vers sa source abjecte se casseront rapidement le nez. Les goules ont fait s'effondrer le passage derrière eux, et des tonnes de terre bloquent le passage vers les tunnels inférieurs. Les créatures ont déjà procédé ainsi un nombre incalculable de fois, afin de décourager les humains de les pister après un raid dans un cimetière.

Republic Loan

Ce magasin de prêteur sur gage miteux est situé dans une cour mal éclairée entre les rues Tremont et Washington, pas très loin à pied de Downtown Crossing. La fenêtre crasseuse de la façade expose les biens habituels de ce type d'échoppe : des instruments de musique, quelques jouets, des outils de cuisine, des figurines de porcelaine, de la verrerie, des montres de poche, des bracelets et des colliers, le tout d'occasion. L'intérieur est à l'avenant.

À l'arrière du magasin trône la caisse, surmontée d'une solide vitrine contenant des bijoux en or et en argent, dont le médaillon de Josephine Briden. Légèrement terni, il repose sur un ruban de velours bleu. Son prix s'élève à 25 dollars.

Derrière la caisse est perché le propriétaire du magasin. Louis Cuss, quarante ans, gros, chauve et grossier. Il porte une chemise blanche d'ouvrier froissée et jaunissant sous les bras, une cravate mal nouée à son col et un pantalon trop serré et trop court. Malgré son aspect peu engageant, Louis Cuss n'est pas un criminel, simplement un malotru. Il fait des affaires honnêtes avec tous ses clients.

Roulant un cigare détrempé et à moitié fumé autour de sa bouche, Cuss demandera aux nouveaux arrivants ce qu'il peut montrer. Si on l'interroge sur le médaillon, Cuss expliquera ne pas savoir grand-chose sur ses origines. Si on insiste, Cuss s'énervera : « Qu'est-ce que vous croyez que je suis ? Un historien ? Écoutez, vous l'achetez ce bijou ou non ? Si oui, parfait. Sinon, foutez le camp de mon magasin. »

Vu la clientèle à laquelle il est habitué, Cuss est immunisé contre les tentatives de Baratin et de Persuasion. Aucune de ses marchandises n'est le fruit d'un recel délibéré. Il garde des tickets de toutes ses transactions. Il est donc également immunisé contre les menaces de poursuites légales. Toutefois, il reste plusieurs moyens de lui faire dire dans quelles circonstances ce bijou est parvenu dans son magasin. Montrer une plaque de

police le fera parler. Cuss sait reconnaître les fausses plaques en fer-blanc[5] des vraies. Il exigera d'inspecter les papiers d'un policier avant de révéler quoi que ce soit.

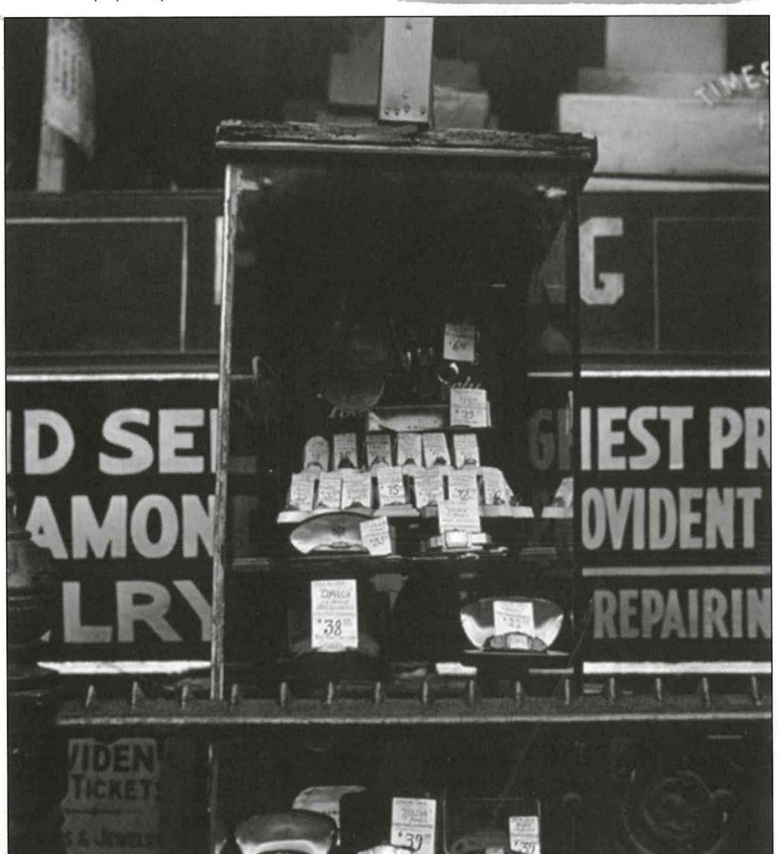
Acheter le médaillon et ajouter un pot-de-vin de 50 dollars le fait parler. Les investigateurs peuvent tente de montant avec un test de Négociation. Cuss n'ira pas en dessous de 20 dollars.
Le menacer physiquement, ou le frapper effectivement, le fait également parler. Mais c'est risqué. Cuss essaiera de se défendre avec la batte de base-ball cachée sous le comptoir. À moins d'être surpris, sa première action consistera à saisir la batte pour l'abattre sur ses assaillants. Cependant, si Cuss perd plus de la moitié de ses points de vie, il laisse tomber et se met à parler.
À la discrétion du gardien, plusieurs gros bras qui rançonnent Cuss et les autres magasins du quartier contre leur soi-disant protection peuvent être dans le coin et désireux de faire la preuve de leur valeur auprès du commerçant. Pour une fois, Cuss est heureux de les voir. « Sortez ces saligauds de mon magasin ! » rugit-il. Le local risque d'être endommagé dans la bagarre, les corps heurtant les étagères, les mains attrapant la marchandise pour en faire des armes improvisées et les attaques ratées fracassant la porcelaine, le verre et le bois.

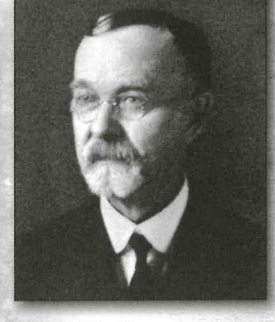
5 NdT : les plaques de police états-uniennes sont en cuivre.

Aucun des gros bras ne veut se retrouver avec un meurtre sur les bras. Ils se battent avec les pieds et les poings, cherchant à faire sortir les agresseurs du magasin, mais ne leur courront pas après. Un investigateur assommé sera jeté dans la rue. Ils ne portent pas d'armes à feu. Si un investigateur tire et touche l'un d'eux, ils perdront tout leur courage et laisseront Cuss à son destin, emportant leur ami blessé avec eux. Ils reviennent dix minutes plus tard avec deux policiers ou le double de leur nombre de départ, au choix du gardien.

Retrouver Thurber par d'autres moyens

Si les investigateurs tentent de retrouver Thurber sans passer par le prêteur sur gages ou le Club d'Art de Boston, ils découvriront qu'il y a dix-huit Thurber dans l'annuaire, sans compter tous ceux qui n'ont pas le téléphone. Les appeler tous prend du temps. Douze d'entre eux ne sont clairement pas la personne recherchée, parce que ce sont des femmes, qu'ils sont trop âgés, qu'ils ont une grande famille, et ainsi de suite. Il en reste six, et la seule façon d'être sûr est de leur rendre visite en personne, ce qui prend encore plus de temps. Il faut une bonne demi-heure d'entretien et des tests réussis de Persuasion et de Psychologie pour rayer avec certitude un nom de leur liste. Au bout de plusieurs jours de labeur, les investigateurs doivent se rendre à l'évidence : le Thurber qu'ils cherchent n'a pas le téléphone.
Si les investigateurs ont accès aux archives de la police, ils y trouvent cinq Thurber, mais, là encore, leur rendre visite révèle qu'aucun n'est celui qu'ils pistent. Surveiller Republic Loan ou se présenter au Club d'Art de Boston sont les seules options des investigateurs.





Jerry Fowler
59 ans, entrepreneur de pompe funèbre

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Anglais	75 %
Comptabilité	65 %
Crédit	55 %
Négociation	60 %
Persuasion	40 %
Psychanalyse	40 %
Sciences de la vie : biologie	60 %

Attaques
Aucune



William « Bill » Williams
66 ans, entrepreneur de pompe funèbre

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

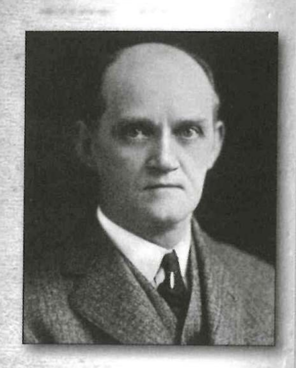
Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Anglais	80 %
Comptabilité	50 %
Crédit	65 %
Négociation	50 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie : biologie	70 %

Attaques
Aucune



Louis Cuss

40 ans, prêteur sur gages désagréable

APP	08	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

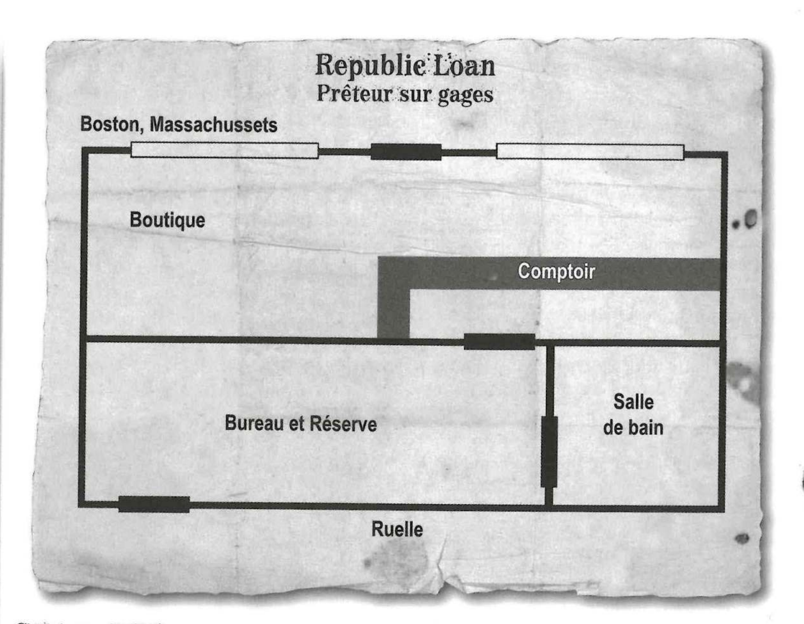
Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

Anglais	55 %
Baratin	50 %
Comptabilité	65 %
Crédit	50 %
Mordiller son cigare	70 %
Négociation	65 %
Persuasion	50 %
Psychologie	55 %
Se gratter à des endroits inappropriés	70 %

Attaques

• Batte de base-ball 25 %
Dégâts 1D8 + Impact



Ce que sait Cuss

À peu près une fois par semaine, un poivrot apporte des bijoux au magasin et les échange contre de l'argent.

Cuss le décrit comme étant « de taille moyenne, avec une bonne bedaine, portant un costume de qualité, mais fripé et sentant la vinasse. D'âge moyen et vieillit prématurément – comme beaucoup de gros buveurs. Il devait être brun, mais ses cheveux blanchissent de partout. Ses mains ont tout le temps la tremblote. » Cuss hausse les épaules. « On dirait le genre de type qui n'avait jamais rien vendu dans un magasin comme le mien, voyez ? Il me file ses trucs, prend l'argent que je lui propose sans discuter et fout le camp. » Un autre haussement d'épaule. « Mes prix sont honnêtes. » ajoute-t-il.

Le prêteur sur gage rechignera à montrer ses reçus. « Sont confidentiels » grondet-il. Renouveler des menaces de violence, allonger le pot-de-vin ou remontrer son badge suffit à le faire changer d'avis. Il sort les reçus, tous datés des dernières semaines, détaillant l'échange d'argent contre des bijoux. Cuss ne connaît pas le vendeur personnellement. Les reçus portent le nom « F. Thurber » et une adresse sur Beacon Hill du côté du Louisburg Square. Tout investigateur connaissant bien Boston réalise qu'il s'agit de l'un des quartiers résidentiels les plus chics de la ville, terre des riches et des puissants. Cuss n'a aucune idée d'où va l'ivrogne avec son argent une fois qu'il quitte le magasin. Il ne s'est jamais intéressé à la question.

Si les investigateurs ne le mentionnent pas en premier, Cuss note que toutes ses marchandises sont, pour autant qu'il le sache, légales. « Je n'accepte rien de volé. » grogne-t-il en mâchonnant son cigare. « C'est que des ennuis dont j'ai pas besoin. » Il dit vrai : aucun des objets n'a été signalé comme volé.

Pister Thurber

Les investigateurs peuvent décider de surveiller le magasin du prêteur sur gage jusqu'à la prochaine visite de Thurber. Ils peuvent aussi demander à Cuss de les prévenir discrètement quand l'ivrogne reviendra le voir. Il acceptera s'ils lui proposent



Gros bras

Répétez autant de fois que nécessaire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	Impact
8	8	10	13	10	15	9	0
12	9	13	10	11	12	11	+ 1D4
8	12	10	13	11	12	11	0
9	10	10	12	11	11	10	0
13	8	15	12	7	10	12	+ 1D4
10	9	8	12	10	7	9	0

Déplacement 8

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	30 %
Discrétion	30 %
Insultes verbales	50 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	25 %

Attaques

• Petit couteau 30 %
Dégâts 1D4 + Impact

• Petit gourdin 35 %
Dégâts 1D6 + Impact

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + Impact

• Pieds 25 %
Dégâts 1D6 + Impact



une récompense ou s'ils appartiennent aux forces de l'ordre et qu'ils le convainquent de l'importance de sa coopération dans cette affaire. Ils peuvent aussi avoir obtenu l'adresse de Thurber au Club d'Art ou au magasin.

Option 1 – Suivre Thurber en ville

Si les investigateurs surveillent le magasin du prêteur sur gage, ils soupçonnent probablement Thurber de pillage de tombe, sans savoir qu'il a attiré trois artistes dans le North End pour les faire enlever par des goules. Ils s'en rendront compte plus tard, en remontant la piste des biens volés.

Quoi qu'il en soit, Thurber finit par revenir au magasin. Puisqu'il ne fait aucun effort pour se déguiser ou pour arriver discrètement, les investigateurs n'auront aucun mal à le reconnaître d'après sa description. Ils ont maintenant le choix entre aller lui parler directement ou le suivre furtivement. Les deux options sont détaillées ci-dessous. Selon la façon dont les personnages ont traité Louis Cuss, le prêteur sur gages peut informer Thurber que « des fouilles merdes sont après toi ». Dans ce cas, il est ébranlé, mais cela ne le dissuade pas de changer ses plans pour la journée, de peur des représailles de l'artiste-goule Pickman.

Loin d'être un limier professionnel, Thurber est de plus handicapé par son alcoolisme. Ses tentatives pour détecter et déjouer une filature sont pathétiques. Des enquêteurs qualifiés n'auront aucun mal à le suivre, et ne se feront remarquer que sur un échec critique en Discrétion ou Se Cacher. Même les détectives non-qualifiés bénéficieront d'un bonus de +20 % sur leurs tests de compétence lorsqu'ils suivront Thurber dans ses emplettes.

Après avoir refourgué à Republic Loan la poignée de butin fournie par Pickman, et s'il n'est pas intercepté par les investigateurs, Thurber se dirige non loin, vers Washington Road. Là, il achète une petite bouteille de whisky de contrebande. Si Thurber n'est pas vif, le vendeur, lui, est aux aguets. Un test de Trouver Objet Caché est nécessaire pour remarquer qu'il glisse la petite bouteille dans un exemplaire plié du Boston Globe qu'il tend à Thurber. Le récipient disparaît rapidement dans une poche de son manteau. Si les investigateurs dénoncent publiquement cette transaction illégale, ils n'obtiendront aucune réaction de la foule pressée de Washington Street, à part le mépris. Le vendeur de journaux nie en bloc, bien sûr. Faire appel à un policier patrouillant dans la rue n'est pas plus efficace, celui-ci se fournissant également chez lui. Pendant que le marchand de journaux proteste vigoureusement, Thurber en profite pour filer.

S'il n'est pas arrêté avant, Thurber s'arrête ensuite dans un petit magasin de fourni-





tures d'art, au sud de Fanueil Hall. Là, il achète quantité de tubes de peinture, de crayon au charbon, d'encres, d'essence de Térébenthine et de toiles. Ainsi chargé, il part en direction du nord de la ville.
Il lui faut une bonne heure, avec des arrêts fréquents sur des bancs publics, pour aller à pieds de Fanueil Hall au North End de Boston. Les investigateurs réussissant un test d'Intuition réalisent qu'il est passé à côté de plusieurs stations de métro sur son chemin, sans jamais y entrer. Pourtant, il irait bien plus vite en métro, où qu'il aille.

Le trajet de Thurber passe par le marché de Fanueil Hall, le North End, au-delà de Prince Street et dans le cœur insalubre du quartier. Là règnent les immeubles décatis en brique rouge, les maisons exiguës et penchées datant de l'époque coloniale et une forte population immigrée, principalement des Italiens. Les rues sont bruyantes, surpeuplées et animées. Thurber dépasse le quai de l'*U.S.S. Constitution* et plusieurs rues perpendiculaires, sortant la bouteille de sa poche et en descendant discrètement une gorgée toutes les cinq minutes. Soudain, il tourne dans une rue transversale, puis presque immédiatement dans une allée longue et étroite, jonchée de détritus, coincée en deux vieux bâtiments en brique. Dans cette allée, Thurber tourne à gauche dans une allée encore plus étroite, plongée dans l'ombre des deux immeubles qu'ils se touchent presque. Avançant dans le passage pendant une minute, Thurber prend un tournant à angle obtus vers la droite. Les murs sont si proches qu'on les frôle des épaules ; même par temps ensoleillé, la lumière du jour atteint à peine ce labyrinthe de rues et de culs-de-sac.

Enfin, la piste s'arrête abruptement devant une antique porte en bois vermoulue sur un mur de brique. Au loin, on n'entend les cris des bébés, le couinement du métro aérien et les éclats de voix occasionnels. Thurber fait une pause, boit un dernier coup, puis laisse tomber la bouteille vide à ses pieds, comme d'habitude. Il sort une clé, déverrouille la porte et l'entrouvre. Après avoir regardé le ciel une dernière fois, il franchit le seuil de l'immeuble miteux.

Option 2 – Chez Thurber

S'il est accosté dans la rue, Thurber est ébranlé et refuse de révéler le moindre détail en public. Il insiste pour qu'on le laisse rentrer chez lui, où il acceptera de raconter son histoire. Les investigateurs appartenant à la police peuvent l'arrêter et l'emmener au commissariat le plus proche pour l'interroger ; le gardien devra modifier le témoignage suivant en conséquence. Si les investigateurs viennent du Club d'Art de Boston plutôt que du prêteur du gage, se rendre directement chez Thurber est probablement leur unique option.
Franklin Thurber habite dans une majestueuse maison de grès brun donnant sur Louisburg Square. Depuis des générations, le quartier abrite l'élite de la ville, un bastion de sang bleu et de vielles fortunes. Les rues sont bien éclairées et l'on ne risque pas de s'y faire agresser quelle que soit l'heure. Les patrouilles de police sont fréquentes, n'hésitant pas à interroger quiconque rôde à des heures indues. La plupart des foyers vivent de leurs rentes plutôt que de leur travail ; en conséquence, il y a toujours quelqu'un pour remarquer les gens de passage.
La maison qu'habite Thurber ressemble comme une goutte d'eau à ses deux voisines, ne se distinguant que par les chiffres de bronze fixés à la porte en bois massif. Frapper ou sonner ne provoquera de réponse qu'en réussissant un test de Puissance ; en cas d'échec, Thurber est en train de dormir après sa dernière beuverie et n'entend rien. S'il se réveille, il écarte les lourds rideaux occultant une fenêtre à côté de la porte, laissant apparaître son visage pâle et potelé. Il fixe les inconnus sur son porche de ses yeux bleu délavés. « Qui est là ? Que voulez-vous ? » dit-il d'une voix étouffée.

Une bonne interprétation, soutenue par des tests de compétences sociales telles que Baratin, Persuasion, Droit ou Crédit, entraîne un bruit de chaînes que l'on retire et de clés que l'on tourne. La porte s'ouvre. Frank Thurber est un homme corpulent et plutôt large, au milieu de la quarantaine, bien que les ravages de l'alcool le fassent paraître plus vieux. Son costume fripé exhale une odeur aigre de vieille l'eau-de-vie mêlée à celle de la sueur. Il fait un pas en arrière, laissant ses

visiteurs pénétrer dans l'entrée, et de là dans le salon. Quoi que bien décorée, la maison est en désordre. Les talents domestiques de Thurber sont proches du néant, et il a renvoyé sa bonne il y a plusieurs mois. Aucun des artistes kidnappés n'étant entré ici, on ne trouvera aucune preuve compromettant Thurber.

Les investigateurs rendant visite à Thurber chez lui, soit en ayant obtenu son adresse au Club d'Art de Boston ou auprès du prêteur sur gage, soit en l'ayant abordé directement après sa visite au magasin, peuvent ignorer l'étendue de ses crimes, qui vont du pillage de tombe à la participation active à l'enlèvement. Le déroulement de cette scène dépend de ce que les investigateurs savent ou suspectent à propos de Thurber et de ce qu'ils comptent faire du complice de Pickman à la surface.

S'ils rencontrent Thurber pour la première fois, il commence par nier avoir fait quoi que ce soit. Un test réussi de Psychologie révèle son mensonge. Peu importe de quoi on l'accuse, la façade de Thurber s'effondre sous la pression. Visiblement émotif, Thurber assure que ses mauvaises actions lui ont été imposées par un ancien associé du nom de « Peters ». Là encore, les mauvaises actions en questions peuvent être la revente d'objets volés ou le kidnapping. Thurber n'admettra pas de lui-même autre chose que ce dont on l'accuse. Plongeant la main dans une poche intérieure de sa veste, il en sort une petite bouteille de whiskey canadien, qu'il avale compulsivement tout en essuyant les gouttes de sueurs perlant sur son front avec un mouchoir froissé. Il a agi sous la contrainte, déclare-t-il. Peters le menaçait d'un sort terrible s'il refusait. Peters était un ami, autrefois, affirme-t-il. « Maintenant, je maudis le jour où je l'ai rencontré. »

Thurber bégaie « Ce n'est pas de ma faute », « Il m'a obligé à le faire », « Je ne suis qu'un intermédiaire », « Ne me faites pas mal, je suis innocent » et ainsi de suite. Il gémit qu'il doit remplir ses obligations, sous peine de mort. Si on l'interroge sur ses transactions avec le prêteur sur gage, Thurber prétend qu'un vieil ami appelé Peters l'a contacté il y a quelques mois et lui a demandé d'échanger des bijoux lui appartenant contre des fournitures d'art. C'est pour cette raison qu'il était au magasin du prêteur sur gage, vendant les bijoux pour acheter le matériel. Thurber a de gros problèmes financiers en ce moment. Ses transactions avec Peters lui laissent de quoi rembourser ses dettes. Thurber récupère le butin dans le North End, le vend à Republic Loan, puis fait ses emplettes. Il va ensuite les déposer au même endroit dans le North End. Le cycle recommence quelques jours plus tard.

Si Thurber est accusé de crimes plus sérieux, comme la participation à des enlèvements, il se met à trembler sous le coup de l'émotion. Avec un air suppliant, il soutient que l'on peut trouver les réponses dans le sous-sol d'un immeuble du North End. Il ne veut, ni ne peut, donner de détails, mais consentira à contrecœur à servir de guide si on sait le convaincre. Donner des indications verbales serait totalement futile, le dédale d'allées anonymes du North End annihilant le sens de l'orientation.

Thurber ne dira qu'une chose de Peters : c'était un ami fréquentant les mêmes cercles sociaux que lui. Il ne révélera jamais aux investigateurs ce qu'est devenu Peters, en parler à haute voix serait un coup trop terrible pour sa santé mentale. Si Thurber a été interrompu dans ses achats, il insiste pour reprendre ses courses, afin de ne pas encourir la colère de Peters. Si on lui refuse cette possibilité, il devient nerveux, voire violent dans ses tentatives pour échapper aux intrus et reprendre son travail.

Frank Thurber, un homme au bout du rouleau

Il y a quelques années à peine, Frank Thurber était un célibataire aisé, quasiment sans problème, avec une fortune conséquente et une vie confortable dans un quartier chic de Beacon Hill. Il était membre de plusieurs des clubs les plus prestigieux de la ville, dont le Club d'Art de Boston où il a fait la connaissance de l'artiste Richard Upton Pickman avec qui il s'est rapidement lié d'amitié. Ses œuvres devenant de plus en plus morbides et grotesques, son cercle d'amis, de clients, d'associés et d'admirateurs se rétrécissaient à mesure qu'il les écœurait. Au final, Thurber fut le seul associé restant de sa clique initiale. Dans le même temps, Pickman cultiva des associations plus douteuses, y compris une candidature dans une loge occulte nouvellement arrivée à Boston, l'Ordre hermétique du Crépuscule d'Argent. N'étant guère impressionné par l'occulte, Thurber est resté à l'écart de l'Ordre. Il est resté ami avec Pickman, ne serait-ce que pour montrer aux autres snobs originaux du Club d'Art – Reid, Minot, Rosworth et Eliot – qu'il n'était pas du genre à être rebuté par des peintures pleines d'imagination, quoique macabres.

Thurber aurait mieux fait de suivre l'exemple de ses pairs et d'abandonner Pickman. L'artiste a mis Thurber dans la confidence, l'amenant dans son studio d'un immeuble miteux du North End. Il a partagé avec Thurber sa ténébreuse philosophie de l'art et de la vie.

Quand Pickman a fini par disparaître, Thurber a supposé, à raison, que l'artiste avait délaissé son humanité pour devenir l'une des terribles goules qu'il représentait dans ses œuvres. Apprendre l'existence de ces méprisables créatures a ouvert d'horribles possibilités dans son esprit. Le monde n'était plus



Frank Thurber
47 ans, complice malheureux

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Anglais	75 %
Bibliothèque	85 %
Discrétion	70 %
Écouter	65 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Persuasion	75 %
Pratique artistique (peinture)	20 %
Psychologie	65 %
Sciences formelles : astronomie	20 %
Sciences humaines :	
- histoire	80 %
- archéologie	40 %
Sciences occultes	45 %
Se Cacher	70 %
Trouver Objet Caché	65 %

Attaques

• Revolver calibre .22 30 %
Dégâts 1D6



Goule faisant juste son boulot

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13

Compétences

Anglais	10 %
Athlétisme	85 %
Creuser	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Langue goule	80 %
Se Cacher	60 %
Sentir la pourriture	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

• Griffes 40 %
Dégâts 1D6 + Impact
• Morsure 35 %
Dégâts 1D6

Protection : Les armes à feu et les projectiles infligent demi-dégâts (arrondi vers le bas).

Perte de SAN : 0/1D6

l'endroit logique et bienveillant qu'il avait toujours cru être. N'ayant jamais eu une forte personnalité, Thurber se tourna vers la boisson, devenant alcoolique afin d'oublier Pickman et ses sombres secrets. C'est une lutte qui lui a coûté la plus grande partie de son héritage, ses connexions et ses amitiés fortunées, son style de vie confortable et son innocence. Bien qu'il ait toujours un appartement dans un bâtiment de grès brun sur Louisburg Square, il n'a plus d'argent et risque d'être bientôt expulsé de chez lui.
Avec son besoin d'obtenir des étudiants et des fournitures à la surface pour son école souterraine, le retour de l'artiste goule dans la vie de Thurber est à la fois une bénédiction et une malédiction. Le butin des pillages que Pickman fournit à son ancien ami lui permet de payer ses factures mensuelles et de mener l'illusion d'une vie matériellement décente. Cela lui permet également d'acheter de l'alcool, que ni ses nerfs, ni sa santé globale ne pourront supporter encore longtemps. Voir Pickman dans son état actuel et exécuter ses ordres ont détruit la santé mentale de Thurber. Il lui arrive de penser à se suicider avant une crémation rapide. Bien qu'il n'ait pas encore succombé à cette résolution ultime, il peut s'y résoudre n'importe quand.

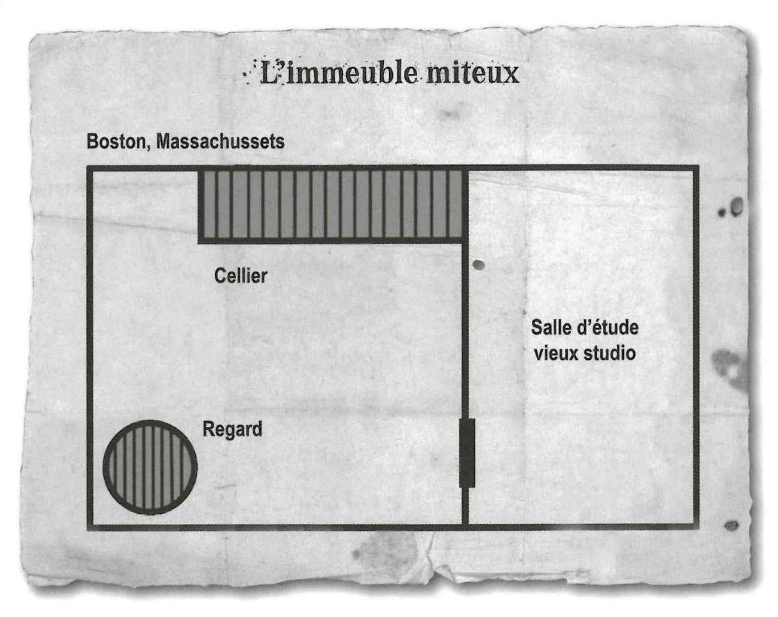
L'immeuble miteux

Thurber dépose les fournitures d'art et les artistes dupés dans un immeuble de trois étages en brique rouge, condamné et insalubre, qui semble vacant. Il s'avance dans le couloir principal aux panneaux en chêne, puis dans une salle sur la gauche. En traversant l'appartement jusqu'à une pièce voisine, il ouvre ensuite une petite porte menant à un escalier en bois vermoulu descendant dans une cave humide au sol en terre battu. Dans un coin se trouve un puits d'un mètre cinquante de diamètre, aux parois en brique, dont le bord remonte à une dizaine de centimètres au-dessus du sol et recouvert d'un lourd couvercle de bois. De l'autre côté, au-dessus d'une marche, s'ouvre une porte étroite. Ce passage donne dans une autre cave de taille moyenne, au plancher en bois, un atelier d'artiste jonché de toiles abandonnées, de papiers roulés en boule et de tâches de peintures. Sur une table, elle aussi maculée de résidu de peinture, est posée une lampe à gaz à l'acétylène.

En explorant le studio, les investigateurs découvrent que les rebuts de toile ne cachent rien de spécial, elles n'ont servi qu'à nettoyer de la peinture en excès sur un pinceau. Certaines des feuilles en boule sont de vieux papiers, ayant eu la même fonction.
Un test réussi de Pister dans la pièce principale de la cave, avec un niveau de compétence divisé par deux en raison de la nature tassée du sol de terre, dévoile les traces de Thurber, mais aussi ce qui ressemble à un grand canidé. La plupart de ces pistes sont concentrées autour du puits. Un test réussi de Mythe de Cthulhu identifie les traces comme celles de goules.
Si les investigateurs ont suivi Thurber jusqu'ici, ils l'observeront abandonner les lots de fournitures d'art à côté du bord du puits couvert, puis se hâter de sortir de la cave et de l'immeuble. Si les investigateurs ont été guidés par Thurber, il déclare qu'il laisse les fournitures destinées à Peters au bord du puits. Thurber reviendra le lendemain pour récupérer un autre sac de bijoux laissé par Peters. Si on lui demande comment il a connu Peters, ou pourquoi il suit ses ordres, Thurber hausse les épaules et dit qu'ils ont été amis. Ni la persuasion, ni l'intimidation ne le feront révéler plus de détails sur son associé.

Descendre une lumière dans le puits montre qu'il se transforme en tunnel au bout de 6 mètres. D'anciens anneaux métalliques fixés dans la paroi permettent de se déplacer sans difficulté le long du puits. Un test réussi de Trouver Objet Caché révèle de petits scintillements au fond dans la lumière de la torche. Il faut aller chercher l'objet pour constater qu'il s'agit d'une épingle à cravate du Club d'Art de Boston.
Se cacher dans la cave en gardant l'œil sur les fournitures ne donne rien jusqu'au coucher du soleil. Alors, si les investigateurs sont toujours attentifs, ils peuvent faire un test d'Écouter. En cas de succès, ils perçoivent des bruits indistincts et étouffés venant de la zone du puits, sous le couvercle. Ils ont un round ou deux pour tenter des tests de Se Cacher ou battre retraite dans l'atelier voisin. Les bruits de grattement et de martèlement se rapprochent, et s'achèvent sur le frottement lourd du bois contre la brique. Les personnages voient le couvercle trembler, être secoué violemment, puis glisser sur le côté.

Un instant plus tard, un bras dans le prolongement d'une épaule désarticulée à la peau grisâtre, couverte de moisissure, sort de l'ouverture et saisit les sacs en papier du magasin de fourniture d'art avant de les attirer dans les ténèbres du puits. Ensuite, l'horrible main griffue jette un petit sac en toile moisie par terre, à côté du bord du puits. Alors, elle se referme sur le couvercle et le tire sur le bord de l'ouverture. Voir les activités de ce bras maigre et inhumain impose un test de Santé Mentale (0/1 points).
La créature à qui appartiennent ce bras et cette main crochue est dissimulée par l'ombre du sous-sol, les sombres profondeurs du puits et l'abri partiel du couvercle en bois. Pointer une torche électrique vers la chose fait apparaître un visage canin doté



d'une paire d'yeux rougeoyant, qui disparaît un instant plus tard, laissant les investigateurs douter de leurs sens. Ils viennent de voir une goule, ce qui provoque une perte de Santé Mentale de 0/1D6 points. Ce n'est pas Richard Upton Pickman, mais une autre goule qui lui rend service en échange de faveurs incompréhensibles par des humains.

Si on attaque la goule, elle se bat vicieusement, en faisant beaucoup de bruit pour appeler ses amis. Les investigateurs doivent faire un test de Discrétion. En cas de réussite, ses compagnons ne l'entendent pas. Si au moins un joueur rate son test, une meute errante de 1d6 goules remonte le puits 1D4 +1 rounds plus tard, pour voir ce qui se passe. Si le combat tourne contre elles, elles se battent jusqu'à la mort si elles sont acculées, ou fuient dans le puits en emmenant leurs morts et leurs blessés.

Si Thurber est présent, il tombe en catatonie sous l'effet de la terreur. Il est totalement incapable d'aider les investigateurs dans leur combat. Si le groupe sort de la cave, ils devront tirer Thurber dans tout le bâtiment. Ce n'est qu'une fois dehors qu'il reprend ses esprits. Sa seule idée est alors de quitter le North End aussi vite que possible.

Au lieu d'attaquer la goule, les investigateurs peuvent tenter de la suivre en rester cacher. Cela ne sera pas facile, la créature ayant un bon score en Écouter, ainsi que des compétences telles qu'Athlétisme, Creuser et Se Cacher pour distancer d'éventuels poursuivants. Elle connaît les souterrains comme sa poche, se déplaçant plus vite que les humains, et échappera sans doute rapidement aux investigateurs. Une fois en sécurité, elle courra voir Pickman pour l'informer de l'arrivée d'intrus.

Une brève histoire des égouts de Boston

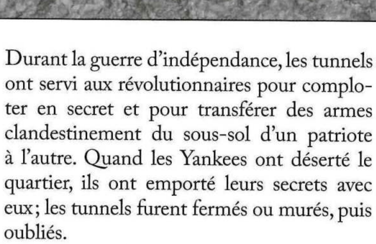
Avant l'excavation des égouts de Boston en 1880, le North End était traversé par un réseau de galeries que l'on appelait les tunnels des contrebandiers. Ils s'étendaient sur des kilomètres sous les vieilles rues du quartier, creusés dans les premiers jours de la colonie par des contrebandiers qui passaient ainsi leurs marchandises illégales sous le nez des soldats du roi. Plus tard, les tunnels ont abrité des goules et des sorcières dont la magie dérive d'une compréhension perverse des dieux extérieurs. En s'y enfonçant assez profondément, on risque d'aboutir sur les Terres oniriques.





Durant la guerre d'indépendance, les tunnels ont servi aux révolutionnaires pour comploter en secret et pour transférer des armes clandestinement du sous-sol d'un patriote à l'autre. Quand les Yankees ont déserté le quartier, ils ont emporté leurs secrets avec eux ; les tunnels furent fermés ou murés, puis oubliés.

Les nouveaux habitants, principalement des immigrés pauvres en provenance d'Italie et du reste de l'Europe, étaient trop occupés à gagner leur croûte pour se poser des questions sur les tunnels moisis et les puits en brique abandonnés dans le sous-sol de leurs immeubles, alors ils les ont ignorés.



Avec le temps, la ville a grandi et a eu besoin d'un système d'évacuation des déchets. Une grande partie des anciens tunnels des contrebandiers servit à la construction du réseau d'égouts. À certains endroits, les investigateurs suivant un vieux tunnel peuvent arriver dans les égouts, ou inversement. Les passages principaux sont bardés d'une multitude de tunnels plus petits, de points d'accès et d'ouvertures aux formes étranges paraissant avoir été creusés à la main. Il est facile de se perdre dans ces allées souterraines sans fin. L'eau, la vase et les monceaux de déchets sont courants, ainsi que les rats et les cafards.

Le réseau d'égouts de Boston, construit dans les années 1880, se trouve à une profondeur variable, généralement entre 8 et 11 mètres sous le niveau de la rue. On y accède via de longs puits droits, bordés de briques, dotés de marches métalliques fixées dans la maçonnerie. Quelques passages plus larges, en colimaçon, permettent d'amener du matériel d'entretien plus imposant dans les égouts. Toutes les entrées sont protégées par des grilles et de lourdes bouches d'égout, afin de décourager les intrusions. Les tunnels en eux-mêmes sont généralement des tubes en brique de deux à trois mètres de diamètre. Des caniveaux guident les eaux usées vers les stations de pompage, les citernes et les sorties. Des tunnels secondaires, plus petits, mais toujours accessibles, rejoignent les lignes principales. Toutes les eaux usées finissent par arriver dans le port, où elles sont évacuées sans être filtrées dans l'océan Atlantique. À marée basse, l'odeur est insoutenable.

Les tunnels des contrebandiers et les égouts

Les investigateurs devront explorer les égouts pour atteindre la goule qu'est devenu Richard Upton Pickman et les trois artistes disparus : Jason Davies, Ruth Hall et Helen Wilson.

Plutôt que de parcourir une carte exacte des tunnels, qui s'étendent sur des kilomètres dans toutes les directions et relient d'innombrables caves et autres endroits étranges dans le North End et au-delà, les investigateurs effectuent une série de tests de Pister. Chaque réussite indique que le personnage a trouvé quelque chose le conduisant dans la direction de Pickman : un tube de peinture, le talon d'une chaussure de femme, une empreinte ou une boucle d'oreille, et ainsi de suite.

Le gardien peut insérer des rencontres entre les tests de Pister pour accroître la tension et le sentiment de danger. Il peut choisir sur la table suivante ou tirer au hasard.

1. Rats
2. Rire inquiétant
3. Croisement
4. Alligator albinos

5. Lumières étranges
6. Fosse
7. Amas de détritus
8. Empreintes dans la boue

Rats

Une nuée de rats fuit un prédateur, quoique les investigateurs ne voient jamais ce qui peut les paniquer à ce point. Une cinquantaine de rats passe entre les pieds des personnages, mordant ceux qui les gênent. Ils ont 25 % de chance d'infliger 1D3 points de dégâts. Jusqu'à cinq investigateurs peuvent être mordus en même temps. Les coups de feu ont peu d'effet, mais les flammes pourraient les ralentir. Toutefois, les rats ont bien plus peur de ce qui les poursuit de tout ce que les investigateurs pourraient utiliser contre eux. Après 1D4 rounds, ils ont dépassé les investigateurs et disparaissent, ainsi que la chose qui les poursuit.

Rire inquiétant

Un investigateur choisi au hasard doit effectuer un test d'Écouter. En cas de succès, il entend un rire de femme résonner dans les tunnels, et subit une perte de Santé Mentale de 0/1 point en raison de son caractère surnaturel et perturbant. Il est impossible de déterminer d'où vient ce bruit.

Croisement

Le tunnel arrive sur un croisement avec les égouts. C'est une grande pièce octogonale aux murs de briques, des tuyaux déversant de l'eau sale dans un bassin central. Il est possible d'avancer à petits pas le long du rebord pour continuer à explorer le tunnel, cependant un test d'Agilité à –10 % est nécessaire. Un échec fait glisser le personnage, qui tombe dans l'eau souillée. Pire encore, quelque chose frôle la jambe de l'investigateur sous l'eau, le saisit, puis le lâche de sa propre volonté. Cela provoque une perte de Santé Mentale de 0/1 point. Extrêmement polluée, l'eau est trop opaque pour distinguer quoi que ce soit, même avec une lampe.

Alligator albinos

Une petite créature blanche se tortille hors du faisceau des lampes des investigateurs. L'alligator albinos d'une soixantaine de centimètres de long détale dans le tunnel. Un test raté de Santé Mentale implique une perte d'un point. Le reptile est inoffensif.

Lumières étranges

Le groupe aperçoit une étrange lumière bleu verte devant eux, derrière un tournant dans le tunnel. Elle clignote si brièvement que les investigateurs peuvent douter de l'avoir vue. Une fois le tournant franchi,



il n'y plus aucune trace de la lumière, quoi que l'air soit chargé d'une odeur infecte. Le mystère restera complet.

Fosse

S'il rate un test d'Agilité, l'investigateur marchant en tête marche sur des briques descellées qui se transforment en trou béant ! Il tombe trois mètres plus bas, dans un tunnel en terre se déployant à l'infini dans les deux directions. La chute s'accompagne de 1D6 points de dégâts à moins de réussir un test d'Athlétisme.

Amas de détritus

Le sol du tunnel est recouvert d'une vase malodorante et glissante, formant une mare peu profonde, mais étendue. Les murs proches sont maculés de la même substance poisseuse. Les investigateurs n'ont pas d'autre choix que de relever le bas de leurs pantalons ou de leurs jupes et de tra-





verser prudemment. Ils doivent alors effectuer un test d'Écouter. En cas de succès, ils perçoivent un gargouillement venant d'audessus et ont droit à un test d'Agilité pour éviter un torrent de détritus s'écoulant d'un tuyau rompu. Les personnages ayant raté leur test d'Écouter peuvent tenter un test d'Esquive. S'ils le ratent, ils sont aspergés de plusieurs litres d'eaux usées. Leurs vêtements sont ruinés et leur apparence ravagée. Les investigateurs malchanceux doivent réussir un test d'Endurance pour ne pas tomber malade. Les effets incluent la fièvre, une réduction temporaire de 1D6 points de CON et la réduction de moitié de toutes les compétences pendant 1D6 +4 jours.

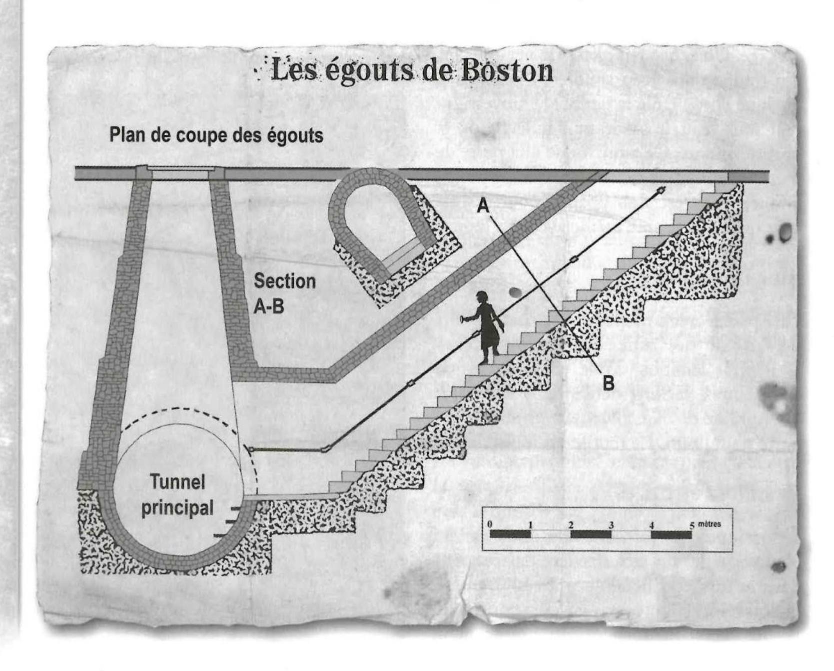
Empreintes dans la boue

Bien qu'elles soient douées pour creuser de leurs pattes avant, les goules ont des pieds en forme de sabot qui laissent parfois des empreintes sur le sol crasseux des égouts. Leur présence peut être déroutante pour des investigateurs qui n'ont jamais rencontré ces monstres, voire infliger une perte de 0/1 point de Santé Mentale. Un test réussi de Mythe de Cthulhu identifie les traces comme étant celles de goules, ce qui n'est guère rassurant.

Le tunnel en terre

Après avoir tâtonné un moment dans les tunnels des contrebandiers, les investigateurs finissent par trouver une vaste brèche dans le mur en brique, menant dans un tunnel plus petit en terre battue. Un petit tas de briques brisées montre que quelqu'un ou quelque chose a défoncé la maçonnerie. Un investigateur s'y connaissant en ingénierie ou en construction, ou réussissant un test d'Intuition à −20 %, remarquera que les briques ont été poussées depuis l'extérieur vers l'intérieur du tunnel principal. Une simple observation montre que le tunnel à l'air taillé par des ongles ou des griffes.

Un petit objet en argent est tombé dans la terre boueuse. À l'entrée du tunnel. On le repère avec un test réussi de Trouver Objet Caché. Il s'agit d'un trèfle à quatre feuilles, un petit pendentif d'un bracelet à breloques. Si les joueurs ont lu les articles de journaux, mais qu'ils ne s'en souviennent pas, un test d'Intuition permet de se rappeler qu'une étudiante disparue, Ruth Hall, aimait porter ce genre de bijou.



Goules de Boston

Répétez autant de fois que nécessaire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	Impact
16	13	13	13	13	13	13	+ 1D4
17	14	13	10	11	14	14	+ 1D4
14	12	11	13	13	15	12	+ 1D4
16	13	14	12	16	14	14	+ 1D4
18	15	13	12	10	10	16	+ 1D4
14	12	13	12	12	13	13	+ 1D4

Déplacement 9

Compétences
Athlétisme 85 %
Creuser 75 %
Discrétion 80 %
Écouter 70 %
Se Cacher 60 %
Sentir la pourriture 65 %
Trouver Objet Caché 50 %

Attaques
• Griffes 30 %
Dégâts 1D6 + Impact
• Morsure 30 %
Dégâts 1D6

Protection : Les armes à feu et les projectiles infligent demi-dégâts (arrondi vers le bas).

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : 0/1D6

Un autre test réussi de Pister indique que ce tunnel en terre a été emprunté récemment, à la fois par des hommes et des femmes portant des chaussures, et par des créatures laissant d'étranges traces en forme de sabots. Après avoir suivi ce tunnel pendant une heure et demie, les investigateurs ont le sentiment de s'enfoncer de plus en plus profondément sous terre. À un moment, ils entendent un grondement lointain, et ce qui ressemble au couinement étouffé d'une monstrueuse créature, loin sous terre. Un test réussi d'Écouter permet d'identifier ce bruit comme étant celui du métro, traversant des tunnels quelques mètres au-dessus de la tête des investigateurs.

Le tunnel est exigu, obligeant le groupe à avancer en file indienne et à se baisser pour ne pas se cogner dans les irrégularités du plafond. Après ce qui paraît être une éternité, mais qui n'est en réalité que deux heures, les investigateurs discernent une faible lueur devant eux, après un tournant. On dirait la luminosité forte, mais scintillante d'une lanterne.

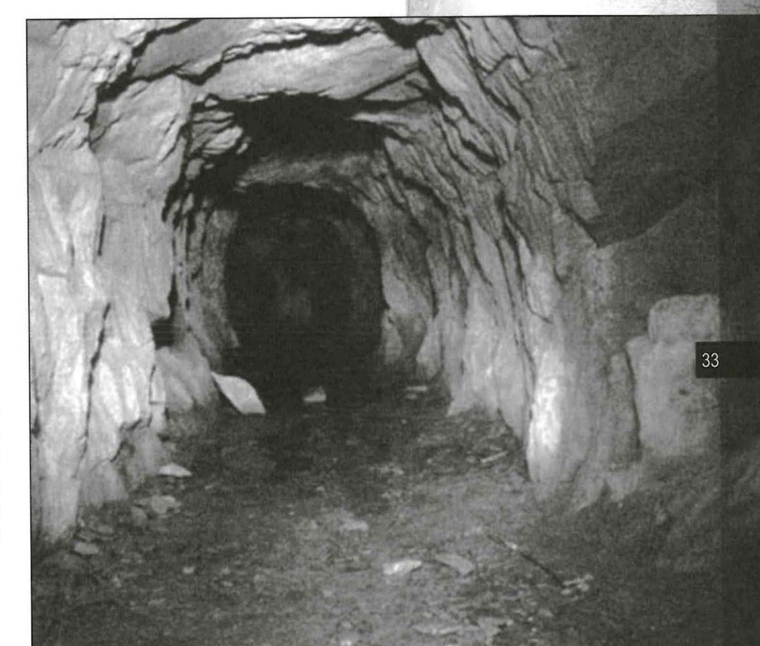
Rencontre optionnelle La meute de goules

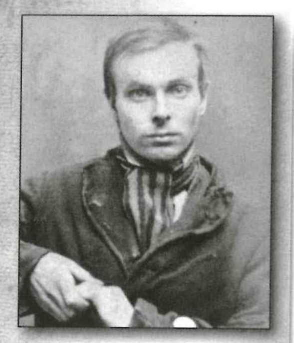
Cette rencontre dans les souterrains peut être utile pour faire avancer la partie. La bande de goule peut aussi servir d'exutoire à des joueurs impatients de se battre, ou effrayer un groupe d'investigateurs plus prudents, peut-être pour les pousser à s'enfoncer dans les tunnels. Les goules peuvent également bloquer leur retraite vers la surface.

Les investigateurs qui ne pénètrent que partiellement dans les égouts, les tunnels des contrebandiers et les galeries des goules peuvent souhaiter retrouver le monde sûr et sain d'esprit de la surface. Si le gardien désire éliminer cette option, il n'a qu'à appliquer le vieux cliché des chasseurs qui deviennent proies.

Les goules sont d'abord curieuses de l'intrusion des investigateurs sur leur domaine, puis de plus en plus mécontentes, jusqu'à bloquer leur retraite. Les monstres, devinant à raison que la présence des humains sous terre doit avoir quelque chose à voir avec Pickman, harcèlent les investigateurs, les poussant dans les profondeurs vers leur rendez-vous avec lui. S'ils battent en retraite, ils se cassent le nez dans des tunnels effondrés, ne retrouvent plus les marques qu'ils ont pu laisser derrière eux et entendent des bruits de gens ou de choses marchant dans les mares devant eux. Un cri ou un hurlement résonnant dans les passages provoque une perte de Santé Mentale de 0/1 à tous ceux qui l'entendent. Les goules peuvent surgir de passages latéraux plongés dans le noir afin de choquer, menacer ou attaquer les investigateurs, allant jusqu'à un assaut en bonne et due forme. Si les investigateurs sont parvenus à convaincre des personnages non-joueurs de les accompagner dans les tunnels, les goules peuvent les éliminer un par un.

En cas de confrontation, le gardien peut assigner une goule par investigateur, voire deux s'ils sont particulièrement bien armés. Les goules capturées peuvent même guider le groupe vers le repaire souterrain de Pickman. Celles-ci cherchent toutefois à s'échapper à la première occasion, ou à se retourner contre leurs ravisseurs. Même si les investigateurs défont la meute, ils entendent





Richard Upton Pickman

Portrait de Pickman avant sa transformation - Artiste du macabre

APP	05	Prestance	25 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	10
Déplacement	9

Compétences

Anglais	25 %
Athlétisme	85 %
Baratin	55 %
Creuser	75 %
Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Équitation	65 %
Langue goule	60 %
Latin	10 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Pratique artistique :	
- Architecture coloniale	15 %
- Peinture à l'huile	30 %
- Peinture au pinceau	40 %
- Rendus morbides	50 %
Psychologie	45 %
Rêver	70 %
Se Cacher	50 %
Sentir la pourriture	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

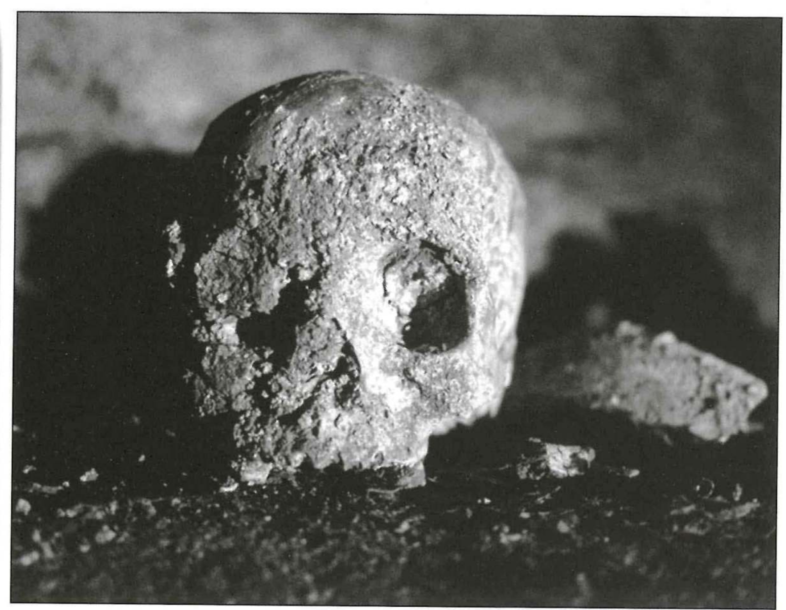
Attaques

- Arme de poing 20 %
  (Il n'a plus d'arme, mais se souvient de leur usage.)
- Griffes 40 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Morsure 35 %
  Dégâts 1D6

Protection : Les armes à feu et les projectiles infligent demi-dégâts (arrondi vers le bas).

Sortilèges : Invoquer/Contrôler une Goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit

Perte de SAN : 0/1D6



des renforts monstrueux se diriger vers eux (aucun test d'Écouter n'est nécessaire pour percevoir leurs cris aigus et leurs rugissements outragés), repoussant les investigateurs au cœur du territoire des goules.

École Pickman pour artistes perdus

Après une courbure, le tunnel s'ouvre sur une caverne spacieuse, d'aspect naturel. Sous la lumière de lampes à kérosène, les investigateurs découvrent un spectacle à la fois horrible et pathétique.

Trois jeunes gens, deux femmes de vingt ans et un homme de presque trente, sont assis sur des tabourets. Leurs vêtements sont déchirés et sales, leurs visages couverts de saleté, leurs cheveux emmêlés. Devant eux est dressé un chevalet portant une toile et une sélection de peintures à l'huile, de pinceaux et de crayons noirs et de couleur.

Ils sont surveillés par Richard Upton Pickman, une misérable goule aux traits canins qui se prétend leur instructeur. Sur son crâne difforme est posé un ridicule béret d'artiste, et il tient un long pinceau entre ses griffes, à la façon d'un bâton de maître. D'une voix gutturale ponctuée de curieux jappements et de chuintements, la goule est lancée dans un discours sur les mérites de la nature morte. Il montre un cadavre en décomposition accroché par deux crochets à des chaînes elles-mêmes soutenues par un cadre rudimentaire composé de traverses de métro. La pauvre chose aux chairs putréfiées porte encore une robe bleu foncé, et les perles d'un rosaire pendent à son bras. Des vers et des asticots grouillent dans son corps, lui donnant l'illusion de la vie. De temps en temps, une chose noire et révoltante s'écoule de sa bouche, qui s'ouvre mollement dans une parodie de hurlement silencieux. Ses orbites vides paraissent fixer les étudiants d'un air désapprobateur. Le nez n'est plus qu'un moignon béant, laissant entrevoir la pourriture et les ravages des vers. Les investigateurs voyant ce mannequin risquent une perte de Santé Mentale de 1/1D4 points. Ceux qui connaissaient Mme Josephine Briden de son vivant la reconnaîtront immédiatement et devront réussir un deuxième test de Santé Mental sous peine de perdre 1/1d6 points supplémentaires.

Pickman interrompt sa leçon pour regarder les intrus avec l'irritation, d'un professeur en plein cours magistral. « Prenez un siège et écoutez en silence. Vous risquez d'apprendre quelque chose. » croasse-t-il. De son pinceau, Pickman désigne un coin crasseux de la caverne. Il n'y a plus de tabourets ; les investigateurs obéissant à Pickman doivent s'asseoir sur le sol humide. Pickman reprend la parole, expliquant à ses étudiants l'importance du processus de décomposition et de son rendu sur la toile, ainsi que diverses techniques à ce propos.

Si les investigateurs s'assoient et écoutent le discours dément de la goule, un test de Trouver Objet Caché le permet de remarquer que l'étudiant captif, Jason Davies, peint furtivement les mots « aidez-nous ! » sur sa toile, avant de cacher son message sous une tache de peinture.

En regardant autour d'eux, les investigateurs peuvent voir un certain nombre de grandes peintures à l'huile disposées dans la pénombre, pour l'édification des étudiants. Quoiqu'extrêmement macabres et pertur-

bant, ce sont indiscutablement des chefs-d'œuvre. Elles annoncent certaines des situations que les investigateurs vivront peut-être dans les autres scénarios de ce livre.

- **« Le règne de la folie »** : un manoir à moitié délabré, enveloppé dans la brume, domine les restes calcinés d'un cadavre humain au premier plan (perte de Santé Mentale 0/1).
- **« Le corrupteur des sables »** : un vaste désert vierge, océan où les dunes ont remplacé les vagues, recouvrant partiellement des dernières ruines d'une cité oubliée. Sur les piliers sont gravées d'étranges inscriptions runiques, évoquant une sensation d'angoisse chez le spectateur. L'écriture est à la fois familière et totalement inconnue, comme une langue faite de douleur et de contrainte, que l'on aurait apprise autrefois, mais que notre inconscient s'efforcerait d'oublier de toutes ses forces. Au premier plan, un corps partiellement écorché est couché face contre terre, ses os saillant par endroits, le bras tendu vers les ruines (perte de Santé Mentale 0/1).
- **« Perversité sans fin »** : une petite salle ténébreuse, aux murs de pierre gravés de démons ailés. Deux momies égyptiennes se tiennent au milieu de corps ayant subi une taxidermie rudimentaire, assises sur des pierres tombales. Des niches dans les murs contiennent des têtes humaines dans des états de décompositions variés (perte de Santé Mentale 0/1D2).
- **« La maison de R'lyeh »** : la dernière toile représente un océan bouillonnant, dont les vagues gris-verts n'arrivent pas à recouvrir une cité mégalithique jaillissant dans la bruine. Le varech et la boue remontant des profondeurs décorent les flèches aux angles bizarres et les tours penchées de la cité de pierre. Un bateau se débat au premier plan, entre les vagues. Sa taille minuscule donne une idée de celle des bâtiments cyclopéens qui s'élèvent derrière lui. Une porte à la forme étrange s'ouvre sur l'un des édifices, une chose indescriptible commençant à franchir le seuil. Heureusement, l'artiste charitable a laissé l'aspect de la chose à l'imagination du spectateur (perte de Santé Mentale 1/1D4). Si un investigateur regarde cette peinture trop longtemps et rate un test d'Intuition, il s'imagine être coincé sur le bateau avec ses camarades.

Que faire de Pickman ?

La façon dont les investigateurs gèrent la situation va déterminer s'ils sauvent les artistes enlevés par Pickman et s'ils sortent eux-mêmes vivants de son repaire souterrain. Un investigateur pensant avec ses poings et son revolver met tout le groupe en danger. Autorisez un personnage aux penchants violents à effectuer un test d'Écouter pour entendre les glapissements, les grattements et les allées et venues d'autres goules non loin, invisibles derrière le voile noir des ténèbres. Il devrait être évident que le bruit d'un combat ou de coups de feu résonnera dans les tunnels, attirant d'autres goules au secours de Pickman. Considérant la distance que les investigateurs ont parcourue pour arriver jusqu'ici, il est clair que courir jusqu'aux tunnels des contrebandiers, puis dans une cave ou l'autre, est perdu d'avance. Toutefois, si les investigateurs apprécient les romans d'aventures dans le style *pulp* et si le gardien est indulgent, une échappée héroïque est possible. Elle démarre avec un combat difficile dans la caverne de Pickman, suivi par une course-poursuite dans les galeries des goules, durant laquelle les investigateurs doivent affronter les monstres pour rejoindre la surface, tout en protégeant les artistes. Les goules ont l'avantage du terrain, puisqu'elles sont chez elles. Elles peuvent surgir d'un passage latéral quasi imperceptible ou même jaillir hors de terre devant ou derrière le groupe grâce à leur capacité de creusement. Affronter des goules n'est jamais un jeu d'enfant, et la fuite devrait être périlleuse, avec moult tests d'Agilité, de Trouver Objet Caché, d'Écouter, de compétences d'armes à feu et de pugilat.

Si le scénario reste dans le style noir et réaliste, l'option héroïque est vouée au désastre. Les coups de feu, les cris et les empoignades vont venir plus de goules que le groupe ne peut en contenir. Les investigateurs risquent de remplacer Mme Briden en tant que mannequin, de nourrir les artistes affamés ou d'être à leur tour recrutés comme étudiants. Garder la tête froide et contrôler ses pulsions est le meilleur moyen de remporter la victoire, là où les armes et les poings sont inefficaces. Les investigateurs peuvent faire semblant de s'intéresser aux leçons et à l'art de Pickman (ce qui est d'autant plus facile qu'il est réellement intéressant). Il parsème son discours de remarques exprimant le dédain pour la communauté artistique de la surface : « Ils seraient incapables de reconnaître l'art véritable même s'il les mordait au cou », « Cette œuvre perce le voile des ombres afin d'exposer les merveilles qui s'y dissimulent », « Il faut avoir connu les ténèbres pour connaître l'art véritable, si différent du monde de la lumière » et « Ces fous du dessus ! Si seulement ils connaissaient la grandeur de ce que je peins ici ! ».

Des investigateurs rusés, peut-être aidés par un test fortuit de Psychologie, comprendront que Pickman, toute goule qu'il soit, reste un artiste vaniteux souhaitant désespérément être reconnu pour son immense talent. Un test réussi d'Intuition suggère qu'il est possible de jouer sur cette vanité pour s'échapper. Voici une courte liste des motivations potentielles de Pickman ; le



Ruth Hall
18 ans, étudiante kidnappée

APP	15	Prestance	75 %
CON	11 (08)	Endurance	55/40 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12 (09)	Puissance	60/45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10 (9)
Santé Mentale	41

Compétences

Anglais	75 %
Bibliothèque	40 %
Culture artistique	45 %
Métier : joaillier	35 %
Négociation	40 %
Sciences humaines :	
- Histoire	35 %
- Histoire de l'art	25 %

Attaques
Aucune



Helen Wilson
20 ans, étudiante kidnappée

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

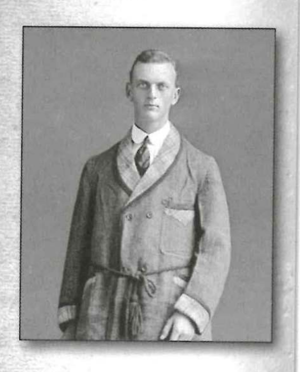
Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	25

Compétences

Anglais	70 %
Bibliothèque	25 %
Culture artistique	45 %
Écouter	50 %
Négociation	40 %
Persuasion	40 %
Sciences humaines :	
- Histoire	20 %
- Histoire de l'art	20 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques
Aucune



Jason Davies
26 ans, artiste et professeur kidnappé

APP	14	Prestance	70 %
CON	14 (12)	Endurance	70/60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13 (10)	Puissance	65/50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4 (+0)
Points de Vie	14 (13)
Santé Mentale	40

Compétences

Anglais	70 %
Bibliothèque	45 %
Crédit	40 %
Culture artistique	65 %
Négociation	55 %
Persuasion	40 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines :	
- Histoire	20 %
- Histoire de l'art	60 %

Attaques
Aucune

gardien peut en choisir une ou plusieurs selon les besoins de l'histoire.

- Pickman a besoin de nouveaux agents à la surface. Il voit bien que Thurber est de plus en plus négligeant et inutile, le fait que les investigateurs aient atteint son repaire en est la preuve. « J'aimerais discuter de ses erreurs avec mon vieil ami. Peut-être pourriez-vous l'inviter ici-bas… à dîner » dit Pickman avec un sourire dévoilant sa redoutable dentition. L'École aurait bien besoin d'autres étudiants. Ses invités accepteraient-ils de servir de recruteurs ? Pickman jongle avec un sac plein de bijoux volés dans des tombes, impliquant que le travail serait bien payé.
- Pickman voudrait que les investigateurs vendent ses œuvres à des musées et des galeries, afin d'enfin recevoir les critiques positives et les félicitations qui lui ont échappé pour l'instant. Il n'acceptera de relâcher les otages que quand les investigateurs lui amèneront la preuve qu'ils ont exposé ses œuvres. Il veut lire des coupures de journaux, des brochures, des lettres de recommandation provenant d'universités et d'instituts proéminents.
- Le fait que des imbéciles prétentieux comme le docteur Reid, Alfred Rosworth, Joseph Minot et Walter Eliot puissent continuer à déclarer ce qui est de l'art et ce qui n'en est pas exaspère Pickman. Il n'aimerait rien de plus que d'avoir l'occasion de donner à ces « sots arrogants aveuglés par le soleil » une éducation poignante « sur la véritable nature de l'art et de la réalité ». La goule relâchera un otage pour chacun de ces hommes qu'on lui apporte dans la caverne.
- « Que ne donnerais-je pas pour discuter avec les autres artistes du macabre, de la décadence ? », dit Pickman en faisant de grands gestes scabreux en direction des otages. « Amenez-moi un Jan Preisler ou un Franz von Bayros. On un John Sloan, ou Alfred Kubin ! » exulte la goule-artiste. « Comme j'aimerais discuter esthétisme, philosophie et technique à la lumière de la lune avec de tels génies. Et quelles merveilles pourrais-je leur montrer… ici ! ». Le monstre étend ses bras couverts de moisissures pour englober son repaire souterrain. Si les investigateurs lui livrent ne serait-ce qu'une de ces personnalités majeures, il sera éternellement reconnaissant.

La conclusion de ces négociations est laissée à l'imagination retorse du gardien. Certaines des options de ce duel avec Pickman impliquent plusieurs allées et retours entre la caverne et la surface.

Et les otages, Davies, Hall et Wilson ? Jason Davies et Ruth Hall ont du mal à s'empêcher de jeter des regards désespérés vers les investigateurs. Quoique terriblement fatigués et hagards, ils sont encore sains d'esprits et espèrent que les personnages vont les faire sortir de ce cauchemar. Le cas d'Helen Wilson est différent. Son esprit a été brisé par son enlèvement et son arrivée dans cet endroit horrible. Étudiante enthousiaste de Pickman, les yeux brillant de l'éclat de la folie, elle s'est habituée à la nourriture impie que l'on propose aux trois captifs. Elle ne partira pas de son plein gré avec les investigateurs. S'ils doivent se frayer un chemin dans les tunnels l'arme à la main, elle sera une gêne, tentant de s'échapper, griffant ses sauveteurs et repartant en courant vers l'École souterraine à la première opportunité. Si on ne trouve pas le moyen de la duper (« c'est uniquement pour apporter les toiles à la surface sans les abîmer, ma chère… »), elle refusera de quitter ce royaume crépusculaire.

Que la rencontre dans les tunnels se règle par la violence ou par une discussion civile, il reste le problème des autres goules. Elles sont toujours affamées et seule l'indulgence de Pickman les retient de descendre en meute sur les humains. De plus, elles ne sont pas enchantées que des étrangers de la surface soient au courant de leur existence sous les rues de Boston. Comme les bandits d'un vieux western, les goules hanteront les ombres, leurs yeux jaunâtres luisant d'une violence maligne et d'un appétit féroce. Un ou deux monstres, plus audacieux que les autres, peuvent sortir de la meute pour pincer un ventre dodu ou passer une griffe dans une boucle de cheveux. Si ce n'est pas évident, un test réussi d'Intuition analyse que seule la présence de Pickman préserve les investigateurs d'un sort funeste.

Si l'entretien avec Pickman se déroule bien et qu'il est convaincu de laisser ses captifs repartir, l'artiste goule éloignera ses semblables, qui se retireront à contrecœur dans les ténèbres. Inversement, si les investigateurs se montrent plus agressifs, Pickman laissera les goules s'approcher. Le gardien est encouragé à utiliser la meute en fonction de la situation et de l'issue souhaitée pour le scénario.

Conclusion

S'ils étaient sur la piste des bijoux volés au nom de Frederick Briden, les investigateurs devront décider quoi lui dire. Ils peuvent le protéger de la réalité et lui cacher qu'ils ont vu son cadavre accroché à un cadre dans l'école souterraine de Pickman.

Jason Davies et Ruth Hall, s'ils survivent à la tentative de sauvetage des investigateurs, leur seront éternellement reconnaissants. Ils ne parleront à personne d'autre de ce terrible incident. Questionnés par leur famille, leurs amis et leurs associés, ils diront en murmurant à demi avoir été enlevé par des clochards dans un but mystérieux quand ils ont été sauvés par les investigateurs. Sentant le stress subi par les victimes, leurs interlo-

cuteurs accepteront ces explications, qu'ils les croient ou non. La famille, les amis, et les représentants du MFA seront reconnaissants envers les investigateurs pour leurs bonnes actions.

Helen Wilson, elle, sera définitivement transformée par son expérience. Si on ne la laisse pas rester aux côtés de Pickman et qu'on la traîne jusqu'à la surface, elle finira sa vie dans une institution spécialisée. Sa transformation en goule est retardée jusqu'à ce qu'elle retrouve le chemin des souterrains. Sa famille est profondément attristée par son changement d'état d'esprit, mais remerciera les investigateurs de l'avoir sauvée.

Les journaux écriront quelques articles sur le retour des trois artistes et le mystère entourant leur disparition, sans jamais mentionner de monstres nécrophages.

Frank Thurber, s'il a pu rester à la surface, sera retrouvé mort dans son appartement de Beacon Hill, une balle dans la tête. La police conclura à un suicide. Son testament demandera explicitement à ce que son corps soit incinéré.

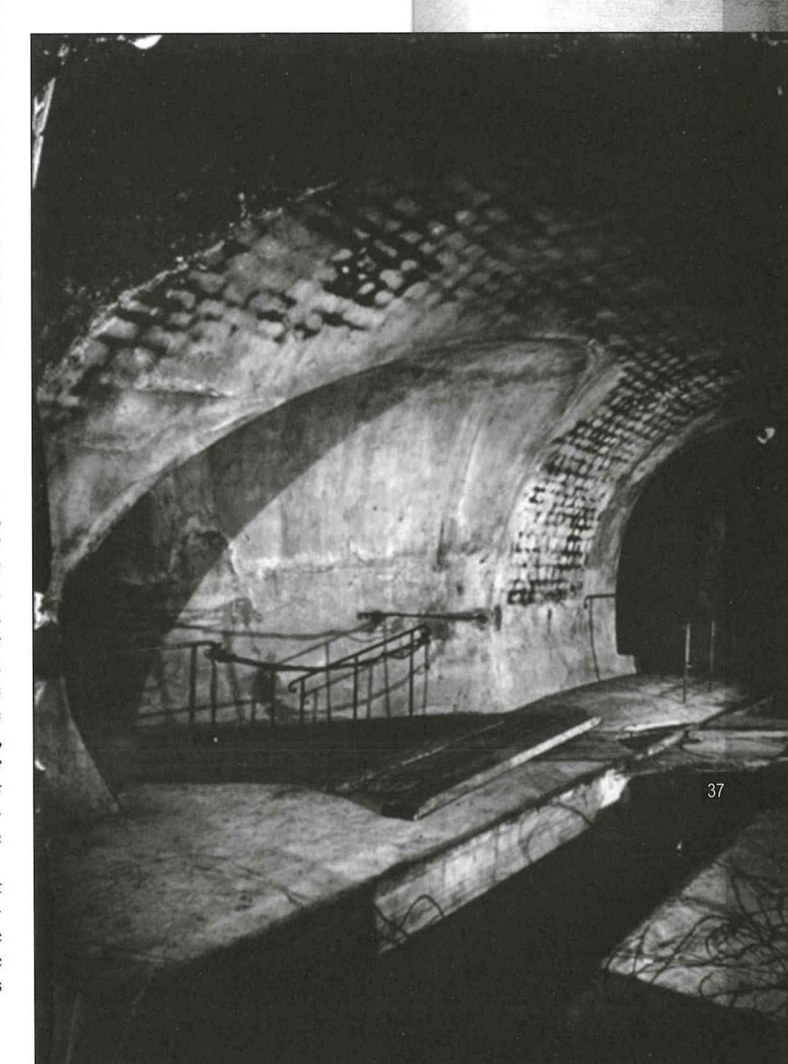
Richard Upton Pickman peut devenir un contact occasionnel des investigateurs. Cela peut être une bénédiction ou une malédiction, selon les circonstances dans lesquelles ils se sont quittés.

Les investigateurs récupèrent 1D6 points de Santé Mentale par artiste sorti des galeries des goules. Ils reçoivent également 1D6 points supplémentaires pour chaque goule abattue, avec un maximum de 6 points par investigateur, quel que soit le nombre de goules tuées. Les investigateurs perdent 1D4 points de Santé Mentale s'ils ont abandonné Helen Wilson à son destin chtonien, et 1D6 points s'ils n'ont pas sauvé Jason Davies ou Ruth Hall.

Liens avec d'autres scénarios et campagnes

Plusieurs nouvelles d'H.P. Lovecraft se situent à Boston, dont *Le Modèle de Pickman*, *Le Monstre invisible* et *Surgi du fond des siècles*. Les scénarios de l'*Appel de Cthulhu* se déroulant dans cette ville incluent « La maison maudite » dans le livre de base, « La demeure de l'épouvante » dans *Les Demeures de l'Épouvante*, « L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent » et « Le terrier » dans *Les Ombres de Yog-Sothoth*, « La Dague de Toth » dans *La Malédiction des Chthoniens*, « La chose dans le puits » dans *Les Fungi de Yuggoth*, « Les ténèbres qui tuent » dans *Les Grands Anciens*, et « L'élève de Pickman » dans *Les contrées du rêve* (qui constitue une bonne suite à ce scénario).

Si le gardien le souhaite, il peut jouer « L'Art de la folie » en parallèle à « L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent », le début de la campagne *Les Ombres de Yog-Sothoth*, ce qui détournera l'attention des investigateurs de cette organisation. Par exemple, Freddy Briden pourrait être un membre innocent de l'Ordre qu'ils rencontrent à la Loge. Toutefois, les investigateurs jouant « L'Art de la folie » pourraient avoir un indice supplémentaire : un des papiers roulés en boule dans l'atelier d'artiste de Pickman au sous-sol du vieil immeuble miteux s'avère être une lettre (document 4) sans intérêt, sauf si les investigateurs peuvent faire le lien entre l'Ordre et les initiales J.S. et réaliser que le John Scott de cette campagne a fait affaire avec Pickman. La perte de SAN est laissée à la discrétion du gardien.



Le Cristal du Chaos

Par Peter Gilham avec David Conyers

Où la piste d'un fabuleux cristal d'origine quasi mythique mène les investigateurs à affronter une horreur inconnue.

En quelques mots...

Les investigateurs sont chargés de retrouver la trace d'un joyau antique, apparu dans l'Égypte ancienne mais que l'on suspecte d'être plus ancien encore. Les références, quoique floues, s'accordent sur le fait qu'il renferme un incroyable pouvoir.

Ses derniers propriétaires auraient été la secte de la Sagesse étoilée, un groupuscule religieux ayant noirci l'histoire d'un quartier populaire de Providence durant des décennies, avant d'être interdit et chassé de force par la police.

Sur place, les investigateurs trouvent quelques indices de la nature de la secte et de ses activités. Mais surtout, ils risquent de libérer une puissance les dépassant largement, en lui offrant un hôte capable de supporter la lumière.

Espérons qu'ils comprennent la vérité avant qu'il ne soit trop tard et qu'ils agissent en conséquence !

A l'affiche

Le trapézoïde rutilant

Cet artefact ancien, d'origine indéterminée, ouvre les portes de l'esprit sur une autre dimension, happant les imprudents qui le regardent trop longtemps et offrant leurs âmes sur un plateau à Nyarlathotep.

Celui qui hante les ténèbres

Avatar de Nyarlathotep, Celui qui hante les ténèbres est une bête ailée, grande comme deux hommes et taillée dans l'obscurité. La lumière est son seul point faible. Il est pour l'instant prisonnier de l'église du Libre arbitre, où percent les rayons du soleil et la lueur des lampadaires. Seule la domination totale d'un hôte humain peut lui permettre d'en sortir.

La secte de la Sagesse étoilée

Ce culte dispersé depuis des années vénérait les forces du Mythe depuis une ancienne église de Providence. Il y a laissé quelques secrets fort dangereux.

Implication des investigateurs

Le professeur Galloway, du département égyptologie de l'université Miskatonic à Arkham, contacte les investigateurs suite à la réputation qu'ils ont rapidement acquise suite à leurs précédentes aventures.

Enjeux et récompenses

- Si Celui qui hante les ténèbres parvient à se libérer, il mettra sa liberté à profit en hâtant la venue de la fin du monde des mains mêmes de l'humanité. Pour cela, il révélera aux militaires américains les bases de la manipulation de l'énergie atomique.

À un niveau plus personnel, les investigateurs auront peut-être à affronter l'un des leurs, possédé par Celui qui hante, et à pratiquer un exorcisme lumineux.

Ambiance

Le Cristal du chaos est la quintessence du scénario de l'*Appel de Cthulhu*. Des recherches en bibliothèque, une vieille bâtisse à explorer, un livre du Mythe renfermant d'effroyables révélations, et pour finir un affrontement désespéré contre une créature pratiquement invulnérable..



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●●
Action	●
Exploration	●●
Interaction	●●●
Mythe	●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	
Nombre de joueurs (pré-tirés)	6
Époque	1920's

Parmi tous les objets lointains de Federal Hill, c'est la silhouette noire et imposante d'une certaine église, se détachant plus ou moins distinctement selon les heures de la journée, qui fascinait Blake. Au coucher du soleil, sa haute tour et son clocher pointu guettaient sombrement dans le ciel embrasé. Reposant sur une élévation, sa façade sévère, son flanc nord au toit pentu vu obliquement et les sommets des fenêtres gothiques s'élevaient au-dessus des faîtages et des cheminées environnantes. Particulièrement sinistre et austère, elle semblait faite de pierres usées et salies par la fumée et les intempéries des siècles.

H.P. Lovecraft, *Celui qui hantait les ténèbres*

Les investigateurs sont attirés à Providence, Rhode Island, à la recherche d'un cristal quasi mythique dont histoire commence avant celle de l'humanité. Une suite d'indices les conduit au culte autrefois puissant de la Sagesse étoilée et à leur quartier général hanté, l'église du Libre arbitre de Federal Hill. Bien qu'elle soit abandonnée depuis longtemps, l'église détient encore de sombres secrets et des horreurs cachées, qui n'attendent que d'être redécouverts.

Ce scénario fait suite à la nouvelle d'H.P. Lovecraft, *Celui qui hantait les ténèbres*, que nous conseillons au gardien de lire avant de jouer. Une seule séance devrait suffire.

Introduction des investigateurs

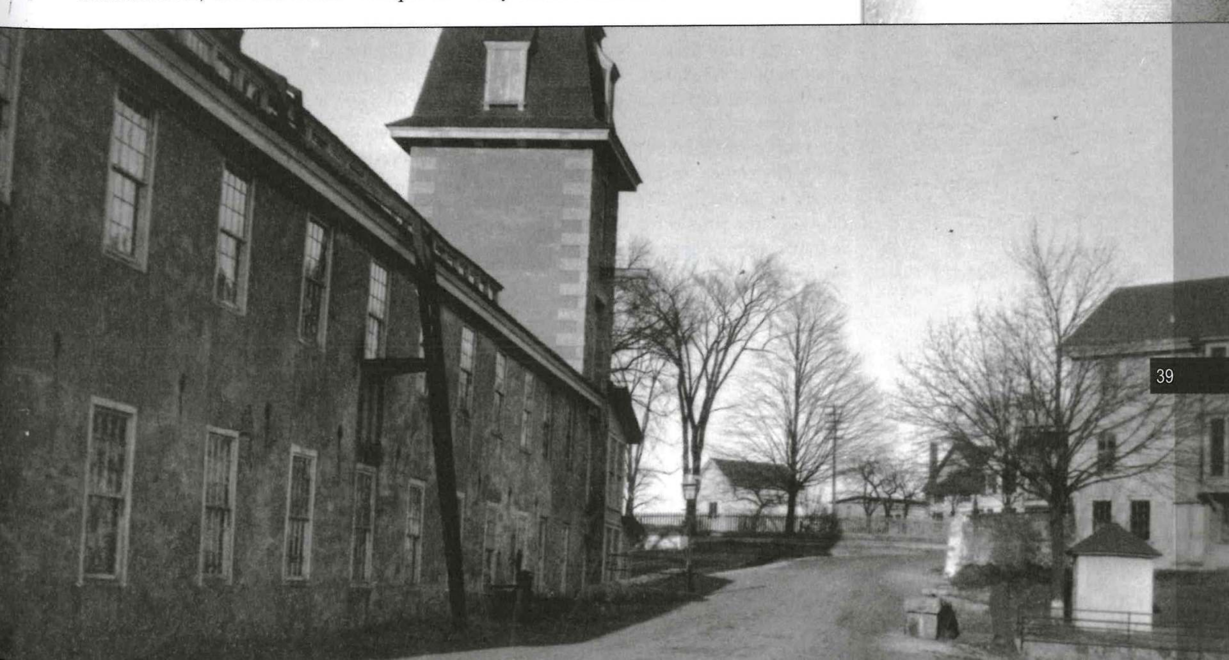
Les investigateurs ont récemment été contactés par un certain professeur Ronald Galloway, de l'université Miskatonic à Arkham. Du département d'archéologie, sa spécialité est l'égyptologie.

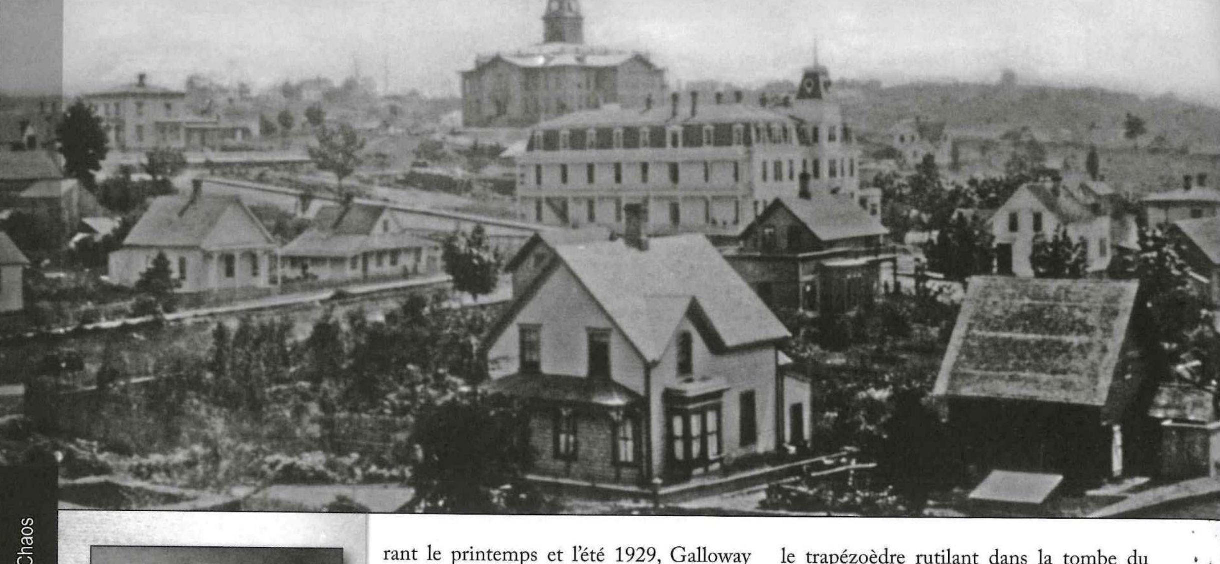
Au cours de ses dernières recherches, Galloway a appris l'existence d'un objet quasi mythique venu d'Égypte ancienne, appelé le trapézoèdre rutilant. Il souhaite que les investigateurs l'aident à le retrouver. Malheureusement, son seul indice est que le cristal est tombé entre les mains d'une secte se faisant appeler « Sagesse étoilée », active en Nouvelle-Angleterre dans les années 1840.

Afin de compliquer encore les choses, Galloway doit se rendre à Londres pour une conférence. Il est donc dans l'incapacité de chercher le trapézoèdre lui-même. Il présente néanmoins les investigateurs à un collègue de son département, le professeur Jonathon Engels, l'égyptologue qui a trouvé les premières mentions du trapézoèdre dans un livre de la bibliothèque Orne de l'université. Le professeur Engels sera leur contact durant leur enquête ; s'ils découvrent le cristal, c'est à lui qu'ils devront le remettre.

Engels prévient les personnages que ce cristal fabuleux a la réputation de contenir de puissantes énergies occultes et qu'il pourrait s'avérer dangereux entre de mauvaises mains. Tout en restant vague quant à la nature exacte de ces énergies, il insiste sur la nécessité d'être prudent en manipulant le trapézoèdre. L'université paiera les dépenses des investigateurs, plus 50 dollars par semaine tant qu'ils obtiennent des résultants. On leur promet un bonus de 200 dollars s'ils retrouvent le cristal.

Afin d'assurer la continuité avec les autres campagnes et suppléments publiés, Galloway devrait survivre à cette aventure. Du-







Professeur Ronald Galloway

56 ans, égyptologue respecté

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	72

Compétences

Allemand	60 %
Anglais	95 %
Arabe	50 %
Bibliothèque	80 %
Crédit académique (Miskatonic)	90 %
Équitation (chameau)	45 %
Grec	45 %
Hiéroglyphes égyptiens	90 %
Latin	55 %
Mythe de Cthulhu	9 %
Orientation	40 %
Persuasion	80 %
Premiers soins	75 %
Sciences de la terre : géologie	20 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	35 %
- archéologie	80 %
- histoire	55 %
Trouver Objet Caché	55 %

rant le printemps et l'été 1929, Galloway dirige une expédition de la Miskatonic dans le désert à l'ouest du Caire, tel que décrit dans *Les Fungi de Yuggoth*. Si vous comptez jouer cette campagne, ce scénario est un bon moyen d'introduire Galloway avant que les personnages ne le rencontrent en Égypte. L'expédition de Galloway ne se passera pas bien, se heurtant à la Confrérie de la Bête. Si Galloway revient, il changera de perspective sur l'histoire égyptienne, ayant vu les forces du Mythe en action. Il verra certainement le trapézoèdre rutilant d'un autre œil. Le professeur Galloway est décrit plus en détail dans le supplément *L'Université Miskatonic*.

Galloway ne sait pas grand-chose de l'histoire du trapézoèdre rutilant, mais l'objet l'intrigue. C'est Engels qui a découvert son existence et qui a convaincu Galloway qu'il fallait le retrouver. Un test réussi de Psychologie révèle qu'Engels en sait plus qu'il n'en dit, mais il n'en fera part aux investigateurs qu'une fois Galloway au loin, craignant les répercussions s'il exprime des croyances que des hommes cartésiens qualifieraient de superstition.

Les propres expériences d'Engels en Égypte et ses recherches sur le Pharaon Noir l'ont amené à penser qu'il pourrait être autre chose qu'une simple légende. Il pense que le trapézoèdre pourrait être dangereux, sans savoir précisément comment. Il a bien tenté de le retrouver lui-même, mais n'a pas les compétences nécessaires. Engels, comme les investigateurs risquent de le découvrir plus tard, fraye avec des forces qu'il n'est pas à même de comprendre, sans même parler de les maîtriser. Néanmoins, ses intentions restent nobles.

Introduction du gardien

En 1843, le professeur Enoch Bowen, archéologue et étudiant de l'occulte, a trouvé le trapézoèdre rutilant dans la tombe du pharaon oublié, Nephren-Ka, en Égypte. Revenu à Providence en 1844, il a fondé la secte de la Sagesse étoilée et acheté l'église du Libre arbitre pour y installer leur quartier général. Grâce au cristal, la secte a invoqué Nyarlathotep le Chaos Rampant, en lui offrant des sacrifices sanglants.

Le tollé général provoqué par les activités supposées de la Sagesse étoilée a conduit les autorités à disperser la secte par la force en mai 1877. La plupart de ses membres ont immédiatement fui la région, mais le cristal est resté dans le clocher de l'église, où la lumière filtrant à l'intérieur empêchait Nyarlathotep de se manifester totalement.

Les superstitions locales concernant l'église ont découragé quiconque d'entrer dans le bâtiment jusqu'à 1893. Alors, un reporter du Providence Telegram, Edwin M. Lillibridge, a découvert le cristal tout en enquêtant sur l'église hantée. Lillibridge fut tué par l'horreur qu'il invoqua par inadvertance, mais l'église ne fut jamais fouillée, ni son corps découvert. Personne n'y est entré depuis lors.

Providence, Rhode Island

Capitale de l'État de Rhode Island, cette ville de 250 000 habitants est principalement connue pour ses nombreux bâtiments historiques, dont Colonial House où fut signée la déclaration d'indépendance en 1776. Providence accueille également l'université Brown, l'un des établissements supérieurs les plus prestigieux des États-Unis.

Providence fut fondée en 1636 par le révérend Roger Williams (1603–83) lorsque, ayant déclaré que chacun devrait jouir de la liberté de conscience et de religion, il fut banni de Massachusetts Bay par les Puritains. La cité devint ensuite un port important et prospère, basé sur le commerce maritime. Plus tard, ironiquement, l'activité



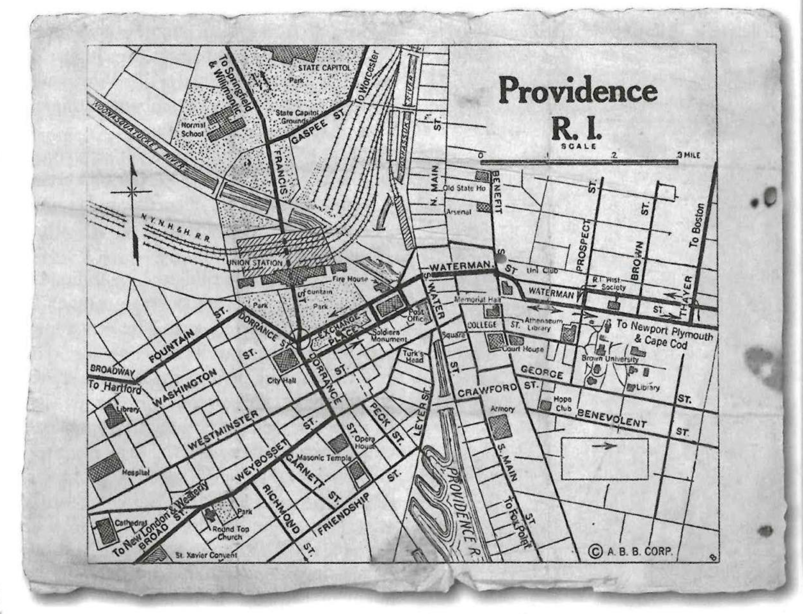
explosa avec les esclaves et les biens exportés de Chine. Dans les années vingt, le port de Providence est plus grand que jamais, spécialisé dans les produits pétroliers. Les principales manufactures comprennent la bijouterie, les outils et les locomotives, mais ces industries n'ont pas apporté la prospérité et Providence fait face à la pauvreté et au déclin économique. N'étant qu'à 70 km au sud-ouest de Boston et à 240 km au nord-est de New York, ses habitants sont nombreux à y déménager pour chercher du travail.

Weybosset Side, le centre géographique de Providence, est occupé par des bâtiments de services publics, des entreprises, des industries légères et des magasins. Récemment, les habitants de la ville ont pris l'habitude d'appeler ce quartier Downcity. À l'ouest se trouve Federal Hill, un quartier ouvrier et industriel, abritant de nombreux immigrants, essentiellement des Irlandais et des Italiens qui vendent leurs marchandises dans les marchés de rue. À l'est s'étend College Hill, lieu de la colonie d'origine, où résident maintenant les familles de classe moyenne et supérieure. Presque toutes blanches, elles ont bien l'intention que cela ne change pas. Le quartier de Smith Hill, au nord, a attiré des immigrants d'Europe de l'Est et d'Irlande, habitant dans des logements denses et travaillant pour la plupart dans les nombreuses usines de minages ou de chemins de fer du secteur. Upper South est un quartier d'industries lourdes et le centre de la joaillerie de Providence, un mélange de classes ouvrières et de communautés noires misérables.

H.P. Lovecraft habita Providence. Il y a situé plusieurs de ses nouvelles, dont *Celui qui hantait les ténèbres*, *La Maison maudite* et *L'Affaire Charles Dexter Ward*. La campagne *Le Rejeton d'Azathoth* débute dans cette ville.

Lieux remarquables

- **Asile Dexter:** fondé en 1822, cette institution devait prendre soin des pauvres, des personnes âgées et des fous. Elle accueille actuellement une centaine de patients. Le personnel est plein de bonne volonté, mais le taux de guérison ne dépasse pas 20 %.
- **Athenaeum:** fondé en 1753 en tant que librairie indépendante et payante, c'est la plus vieille collection de ce genre du Rhode Island. Payer la cotisation pour devenir membre exige un test réussi de Crédit et la preuve que le candidat habite en permanence au Rhode Island. La collection comprend un exemplaire des *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*.
- **Bibliothèque publique:** établie en 1900, cette collection conséquente est ouverte au public et accessible aux investigateurs. Toutefois, de nombreux ouvrages font référence à des manuscrits plus instructifs que l'on ne trouve que dans la Société historique de Providence ou dans l'Athenaeum.
- **Hôtel Biltmore:** cet hôtel moderne dispose de tout le confort que peut souhaiter un investigateur, y compris des salles de bains individuelles. Établi en 1922, il ne possède toutefois pas la classe et le style de l'hôtel Narragansett. Les tarifs varient de 5 dollars la nuit pour les plus petites chambres à 35 dollars pour les plus spacieuses.
- **Hôtel de ville:** le maire actuel est le démocrate James E. Dunne (1882–1942),



Carte du centre ville de Providence – 1923

Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Revolver calibre .38	45 %
Dégâts 1D10	
• Carabine calibre .30-06	30 %
Dégâts 2D6 + 4	



Professeur Jonathon Engels

37 ans, égyptologue

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	59

Compétences

Anglais	95 %
Arabe	10 %
Bibliothèque	50 %
Crédit académique (Miskatonic)	40 %
Hiéroglyphes égyptiens	40 %
Latin	25 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Persuasion	30 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	25 %
- archéologie	60 %
- histoire	25 %
Trouver Objet Caché	35 %

Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	

aimé de ses citoyens. Quand la grande dépression frappera Providence, Dunne gagnera encore en respect grâce à ses mesures pour le travail qui sauveront de nombreux emplois.

- **Hôtel Narragansett :** ce vieux et prestigieux hôtel de Providence fut fondé en 1828. Un test de Crédit est nécessaire pour obtenir une chambre. Les tarifs s'échelonnent entre 10 dollars la nuit pour les plus petites chambres et 75 dollars pour une suite au dernier étage. Dans tous les cas, le service est impeccable. Des investigateurs séjournant ici plus d'une semaine gagnent 1D6 points en Crédit.
- **North Burial Grounds :** l'un des plus vieux cimetières de Providence, il abrite des goules que l'on aperçoit parfois de nuit, rôdant entre les pierres tombales.
- **Opéra :** construit en 1871, il servit d'abord d'hôtel de ville. C'est là qu'eut lieu l'oraison funèbre du président Abraham Lincoln.
- **Parc Roger Williams :** un parc spacieux, avec des lacs, des bosquets, des pelouses et une verrière.
- **Société historique de Providence :** fondée en 1822, cette organisation se consacre au rassemblement et à la préservation de l'histoire du Rhode Island. La société entretient une bibliothèque et un musée abritant de nombreux manuscrits du dix-septième siècle relatant les débuts de la colonisation européenne de l'État. C'est l'endroit idéal pour les recherches sur Providence et son histoire.
- **State Capitol :** basée en partie sur la basilique Saint-Pierre du Vatican.
- **Université Brown :** fondée en 1770, la troisième plus ancienne faculté de Nouvelle-Angleterre et la septième plus vieille des États-Unis a aussi été la première à accueillir des étudiants quelle que soit leur religion. En 1891, elle ouvrit une faculté pour femmes. Elle possède le seul département d'égyptologie de tous les États-Unis. Sa devise est *deo speramus* (« en Dieu nous espérons »).

Université Brown



Recherches

Plusieurs sources peuvent fournir les informations sur le passé du trapézoèdre rutilant, comme indiqué dans la description des lieux suivants.

Miskatonic University, Arkham

Les investigateurs souhaiteront peut-être lire le texte où le professeur Engels a appris l'existence du trapézoèdre rutilant. Il leur en fournira volontiers une copie (document 1), mais pas le manuscrit original. Le texte est une traduction du *De Vermis Mysteriis* détenu dans la collection restreinte de la bibliothèque Orne. Les investigateurs devront avancer de bons arguments s'ils veulent consulter l'original, comme leur maîtrise du latin, étayée par des diplômes universitaires. Leur argumentation doit se doubler de tests réussis en Persuasion, Crédit et l'une des compétences suivantes : Anthropologie, Archéologie, Sciences occultes ou Histoire. Dans le cas contraire, la traduction d'Engels devra suffire. Le livre est trop précieux et trop vieux pour que n'importe qui l'examine.

Bibliothèques

On trouve les informations suivantes dans n'importe quelle bibliothèque, au prix d'une heure de recherche par item. La bibliothèque Orne de l'université Miskatonic est un bon point de départ. Les mêmes informations se dénichent également dans l'Athanaeum, la bibliothèque publique et la Société historique de Providence.

1. La Sagesse étoilée est comprise dans une liste de sectes. L'adresse de son siège est notée comme étant située dans l'église du Libre arbitre, Federal Hill, Providence. Les investigateurs obtiennent automatiquement cette information.
2. Un livre sur l'égyptologie fait référence à une découverte en 1843, par un professeur Bowen de Providence, dans la tombe d'un pharaon anonyme, d'un cristal qui « brille dans le noir ».
3. Un test réussi de Bibliothèque indique la découverte dans un ouvrage traitant de l'occulte d'une référence à un être appelé « Celui qui hante les ténèbres » et d'un « trapézoèdre perdu » qui serait la source légendaire de son pouvoir. Le passage note que la créature « est incapable de sortir de l'ombre ».

Providence Bulletin

Les faits suivants sont accessibles aux bureaux du *Providence Bulletin* ou dans les archives du quotidien à la bibliothèque cen-

trale de Providence. Ils nécessitent chacun un test réussi de Bibliothèque.

1. Une édition de juillet 1844 du *Providence Bulletin* mentionne l'achat de l'église du Libre arbitre par le professeur Bowen et l'établissement d'un culte religieux, contre la volonté de la communauté catholique de la ville. Le prêtre, le père O'Malley, était particulièrement virulent contre la secte, dénonçant ses pratiques « proches de la sorcellerie ».
2. En août 1853, un numéro du Bulletin rapporte que la police a enquêté sur les actions de la secte de la Sagesse étoilée. Aucun lien n'a pu être établi entre la secte et la récente série de disparitions dans la région.
3. Un article sur les disparitions qui continuent dans le quartier de Federal Hill apparaît dans le Bulletin en février 1866. Il mentionne brièvement les résultats de l'enquête de police de 1853.
4. Un article d'un numéro de mars 1872 sur les regroupements de sorcières fait référence aux rumeurs dans la population italienne de Federal Hill. L'article suggère qu'une secte pratique les sacrifices humains dans le quartier, sans la nommer et en précisant bien qu'il n'existe aucune preuve.
5. Un numéro d'avril 1877 du Bulletin comprend un entrefilet sur la dispersion par la force de la Sagesse étoilée. Il fait référence à la pression publique sur les autorités poussant à sa fermeture.

Habitants de Federal Hill

Les investigateurs souhaiteront peut-être interroger les habitants de Federal Hill, composé essentiellement d'immigrés italiens, qui s'avéreront récalcitrants à parler de l'église du Libre arbitre. Il faut réussir un test de Persuasion pour qu'ils admettent entendre régulièrement des bruits sourds venant du bâtiment, la nuit, et que l'église est hantée. Autrement, les habitants abordés prétendront ne pas parler anglais. Un test d'Italien suffit à converser avec l'un d'eux, qui enverra les investigateurs vers l'église Spirito Santo, où ils devraient trouver des archives concernant l'église du Libre arbitre. Si les investigateurs persistent à poser des questions sur l'église, les habitants de Feredal Hill vont rapidement les éviter.

Église Spirito Santo

Le prêtre de l'église voisine de Spirito Santo, le père Merluzzo, accepte de parler aux investigateurs. Il n'a connu la secte que dans son enfance, quand il grandissait dans le coin. La rumeur prétendait que la secte était de mèche avec une entité surnaturelle qu'ils avaient appelée sur Terre à l'aide de rituels blasphématoires que Bowen avait appris lors de ses séjours en Égypte. On racontait que les messes de la secte étaient un étrange mélange d'occultisme et de religion égyptienne. Il se rappelle que les enfants se lançaient des défis, consistant à courir



L'hôtel de ville

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos document 1

Le trapézoèdre rutilant est une étrange babiole, une pierre précieuse ressemblant à un cristal, presque totalement noire à l'exception de quelques stries écarlates. Il donne l'illusion de briller de l'intérieur. Ce polyèdre aux facettes irrégulières, d'une dizaine de centimètres d'épaisseur, est souvent rangé dans une boîte métallique d'un jaune particulier, avec un couvercle à charnières. Les parois de la boîte sont décorées de hiéroglyphes inconnus, constitués de points.
Incroyablement ancien, le trapézoèdre rutilant est un cadeau du Pharaon Noir d'Égypte. On raconte que les Choses Très Anciennes possédaient cet artefact, monté dans sa boîte de métal jaune. Le peuple serpent l'a récupéré dans les ruines d'une de leurs cités, avant de le ramener en Valusie. On trouve ensuite sa trace dans divers royaumes anciens, dont la Lémurie, où des humains purent le regarder pour la première fois, Valusie et Atlantis. Après la disparition de cette dernière cité sous les flots, on perdit la piste de la pierre jusqu'à ce qu'elle soit sortie des eaux par un pêcheur minoen. Elle fut vendue aux marchands de Khem, puis tomba entre les mains du pharaon noir de la troisième dynastie, Nephren-Ka. Après des années d'utilisation, il l'enterra aux côtés d'un miroir enchanté dans une crypte scellée. Les deux objets furent découverts par la maléfique reine Nitocris peu après qu'elle eut adopté l'Enfant du Messager Masqué dans le désert Blanc. Après sa chute, le trapézoèdre rutilant disparut de nouveau, et il n'a pas réapparu depuis.





Père Merluzzo
43 ans, prêtre de l'église Spirito Santo

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	59

Compétences

Anglais	60 %
Bibliothèque	40 %
Italien	75 %
Latin	15 %
Persuasion	50 %
Sciences humaines : histoire	35 %
Théologie	60 %

Attaques

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + Impact

jusqu'au porche de l'église en pleine nuit pour planter un ruban sur la grande porte. Quand l'un d'eux a disparu à jamais, ils ont arrêté leurs jeux.
Un test de Persuasion ou une donation à l'église Spirito Santo ouvre l'accès aux archives. Trois heures à brasser les papiers et un test de Bibliothèque permettent de trouver une courte entrée concernant « l'adoration du diable » par la Sagesse étoilée, qui « appelle un démon craignant le pouvoir de la lumière ». Date de 1853, elle a été rédigée par le prêtre de l'époque, le père O'Malley.

L'église du Libre arbitre

L'église est bâtie au sommet de Federal Hill, au cœur d'un labyrinthe d'allées et de rues en pente. D'antiques maisons tassées les unes contre les autres forment le quartier italien de Providence.
Donnant sur une place pavée, l'église est bâtie sur un surplomb envahi par les mauvaises herbes, ceint par un mur en piteux état surplombé de grilles en fer rouillé. Le portail métallique est cadenassé, mais il est facile d'entrer par les trous dans l'enceinte. Montant jusqu'au genou, les herbes dissimulent les restes abîmés des pierres tombales. Le bâtiment en lui-même est délabré, plusieurs des contreforts en pierre étant tombés et la plupart des gargouilles autrefois ricanantes ayant disparu. Étrangement, les immenses fenêtres gothiques sont intactes, quoiqu'obscurcies par la crasse.
Les deux entrées de l'église sont verrouillées. La double porte principale est également barrée de l'intérieur, quiconque tentant de la forcer doit opposer sa FOR contre leur FOR de 25 sur la table de résistance. (Si l'on retire la barre intérieure, la FOR de la porte descend à 20.) La porte de la sacristie, sur le côté, n'a que 18 en FOR, étant moins sécurisée. Il existe une autre entrée : une fenêtre ouverte au niveau du sol, menant dans la cave. Tout investigateur cherchant activement un passage de ce genre la remarquera, mais elle est cachée par les mauvaises herbes.

À l'intérieur

L'intérieur de l'église est dans le même état de décrépitude. La faible lumière filtrant à travers les fenêtres noircies montre que tout est recouvert d'une une épaisse couche de poussière, masquant les détails, et que les passages, les escaliers et les coins sont truffés de toiles d'araignées. L'air est étouffant, avec une forte odeur de bois pourri.

Le lieu de culte

Cette zone est principalement occupée par des rangées de bancs. Ceux à l'est de l'autel étaient réservés à la chorale. Autrefois finement ciselé, le bois est dorénavant si pourri qu'ils ne sont plus sûrs. Les coussins sont mangés par la moisissure, quand ils n'ont pas été éventrés et vidés par les rats.
Des vitraux monumentaux s'ouvrent sur les murs extérieurs, atteignant presque le plafond à 9 mètres de hauteur. S'ils sont nettoyés, on se rend compte qu'ils représentent des créatures monstrueuses dévorant des victimes humaines et tuant des chevaliers ou des saints. Un test raté de Santé Mentale en voyant ces vitraux coûte 1D3 points.
La chaire, quoiqu'ayant subi les ravages du temps, est encore sûre. Toutefois, un trou dans le plancher mène au nid d'une colonie de rats. Quiconque monte dans la chaire sera accueilli par 1D4 nuées de rats. Une fois repoussés, ils ne ressortiront pas avant 1D3 minutes.
L'extrémité nord de cette salle est dominée par un large autel en pierre. Placé sur une estrade, ses côtés sont couverts de bas-reliefs montrant des pentagrammes, des étoiles, la lune et d'autres symboles mystiques. Au-dessus de l'autel est suspendue une ankh égyptienne en bronze, d'une valeur de 200 dollars.
Les fonts baptismaux se trouvent au sud. De plus d'un mètre de haut, en marbre fissuré, ils sont vides à part la poussière et les toiles d'araignées.
Tant qu'ils sont dans cette zone, les investigateurs entendent les grattements et les bruits de course des rats, qu'ils apercevront parfois dans l'ombre. Chaque heure, ils ont 15% de risque d'être attaqué par 1D6 nuées de rats. Voir le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, page 207, pour les règles sur les nuées de rats.

Étude

Cette pièce comprend un bureau et une chaise dans le coin nord-ouest, ainsi qu'une étagère le long du mur sud. Sous la poussière accumulée sur le bureau en mauvais état gisent les restes d'un livre. Abandonné ouvert, ses pages ont été mangées par les rats et la moisissure. Sa couverture permet d'identifier la traduction latine d'Olaus

Wormius du Necronomicon, mais il est inutilisable dans son état actuel. Un livre dans le tiroir supérieur du bureau est intitulé *Sagesse étoilée*.
Toutes les étagères se sont effondrées, à l'exception de celle du haut, laissant les ouvrages pourrir par terre. Les seuls titres lisibles sont ceux de l'étagère rescapée. Elle contient six livres sur l'archéologie, dont deux par le professeur Bowen, publiés à la fin des années 1830. Il faut une semaine pour les lire, et aucun des deux ne mentionne le trapézoèdre ou Nephren-Ka, mais ils autorisent un test d'expérience en Archéologie.
Il y a également deux livres liés au Mythe de Cthulhu. L'un d'eux est l'édition du Golden Goblin des *Cultes sans Noms*, l'autre est le carnet manuscrit du professeur Bowen, écrit dans une langue étrangère. Ce carnet et *Sagesse étoilée* sont détaillés en encart. Le dernier ouvrage intact est intitulé *L'occultisme en Nouvelle-Angleterre*. Il faut trois semaines pour le lire, et il confère un bonus de +5 en Occultisme aux investigateurs dont le niveau dans cette compétence ne dépasse pas 50 %. Dans le cas contraire, ils n'apprennent rien.

Sacristie

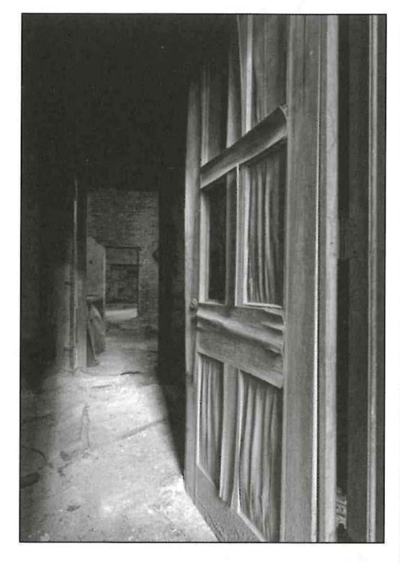
Cette salle contient une rangée d'armoires sur le mur sud et un coffre dans le coin nord-ouest. Des robes écarlates sont suspendues dans les armoires, pourries et couvertes de toiles d'araignées. Elles étaient portées par les prêtres de la secte. Le coffre, qui n'est pas verrouillé, abrite divers objets servant durant les cérémonies : des crucifix en forme d'ankh, de grosses bougies, des bâtonnets d'encens, une dague sacrificielle et un calice en or valant 50 dollars.
Sur le mur ouest, au-dessus du coffre, est suspendue une tapisserie décolorée où est inscrit un poème (document 2).

Cave

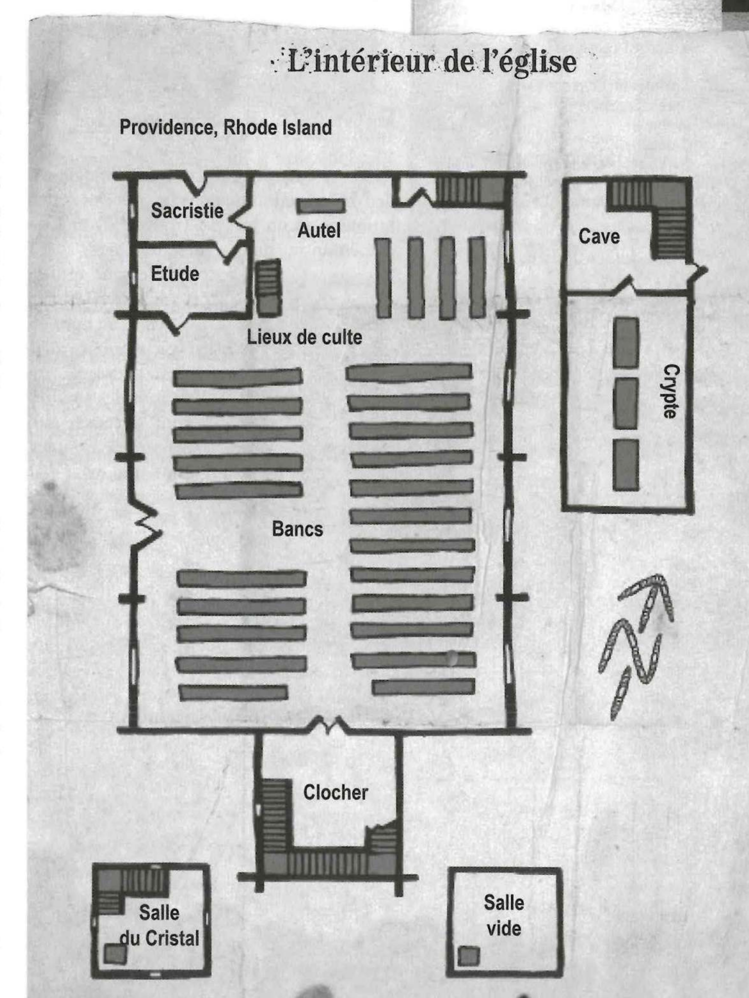
Cette pièce contient un véritable capharnaüm : des meubles cassés, de caisses vides et un poêle rouillé dans le coin sud-ouest. Dans le foyer du poêle est cachée une clé (ouvrant la porte de la crypte). Une fenêtre ouverte au niveau du plafond dans le mur est permet d'entrer et de sortir du bâtiment.
La porte au sud est verrouillée. La clé est cachée dans le poêle, mais le cadenas est rouillé et ne s'ouvrira que si l'investigateur réussit un test d'Agilité. Il est aussi possible de forcer la porte en opposant sa FOR à la FOR de 15 de la porte sur la table de résistance.

Crypte

Au centre de cette salle reposent trois tombes. Les inscriptions gravées sur le dessus ont été soigneusement et délibérément



effacées. La tombe la plus au sud peut être déplacée en opposant sa FOR contre une FOR de 14, ce qui révèle un puits. Profond de trois mètres, le dernier mètre est rempli



Nouveaux ouvrages du Mythe

Sagesse étoilée

Écrit à la main, ce livre relate l'histoire de la secte, depuis sa fondation en 1844 jusqu'à sa dissolution en 1877. Il mentionne l'opposition qu'elle a suscitée auprès de l'opinion publique et des enquêtes de la police en 1853, mais sans confirmer les rumeurs de sacrifices humains ni nommer Nyarlathotep, le désignant sous l'euphémisme de Celui qui hante les ténèbres ou le Chaos rampant.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : Invoquer/Contrôler une Horreur de Nyarlathotep.
Le livre enseigne également les bases de la langue aklo, fournissant une compétence de 5 +1D10 % aux investigateurs réussissant un test d'Intuition.

Carnet du professeur Bowen

Ce journal codé est écrit en aklo, l'ancienne langue des sorciers et des alchimistes. Il raconte la légende de Nephren-Ka, de la découverte de la tombe du Pharaon Noir par Bowen, certains usages du trapézoèdre rutilant et parle de Celui qui hante les ténèbres. Nyarlathotep est fréquemment mentionné.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : Appeler Nyarlathotep (Celui qui hante les ténèbres). Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Disparition, Voler la Vie.

Et enfin, vint du cœur de l'Égypte
Le sombre étranger devant qui les fellahs s'inclinaient.

Puis, écrasant ce qu'il jouait à façonner,
Le Chaos idiot balaya la poussière de la Terre

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 2

de fragments d'os. Un test de Biologie ou de Médecine indique que ce sont des restes humains, et un test de Trouver Objet Caché montre qu'ils semblent avoir été partiellement brûlés. Il s'agit des victimes sacrifiées au nom de Nyarlathotep qu'il n'a pas dévoré.

Autour des tombes sont disposés six cercueils plus ou moins mal conservés. Trois contiennent d'anciens squelettes, les trois autres sont ouverts et vides.

Dans le coin sud-ouest est dressé un sarcophage égyptien, une autre découverte du professeur Bowen. Un test d'Archéologie ou d'Égyptologie le date de la troisième dynastie, la même période que l'ascension de Nephren-Ka. Un test de Trouver Objet Caché révèle une petite fente dans le couvercle, à peu près à la hauteur des yeux. À l'intérieur attend une momie animée, ramenée à la vie par la secte pour servir de gardien. Observant à travers la fente, ce monstre va attaquer des étrangers qui restent plus de cinq minutes dans la crypte, qui ouvrent son sarcophage ou qui découvrent le puits. Elle ne les poursuit pas en dehors de l'église.

Clocher

Un escalier de pierre monte dans la tour. Contre le mur est se trouvent quatre tonneaux couverts de mousse. S'étant fêlés il y a des années, ils sont vides.

Salle du cristal

L'escalier en colimaçon s'arrête ici, après une centaine de marches. Les quatre petites fenêtres, une dans chaque mur, ont été fermées par des planches, mais la lumière passe par de minuscules fentes. Au centre de la pièce se dresse un piédestal en marbre, de plus d'un mètre de haut, sur lequel repose le trapézoèdre rutilant, dont la lueur est étouffée par la poussière. Le couvercle est ouvert. La nuit, ou si quelqu'un tombe sous le pouvoir du cristal et referme le couvercle, on

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 3

Juillet 1844
Le professeur Bowen achète l'église du Libre arbitre, Federal Hill

Août 1853
Enquête de la police sur la secte de la Sagesse étoilée
Aucun lien avéré entre la secte et les disparitions dans la région

Février 1866
Nouvelles disparitions dans le quartier de Federal Hill

Mai 1869
Plusieurs enfants sont kidnappés
Une foule de gamins irlandais en colère s'introduit dans l'église, casse les fenêtres et détruit des meubles pour se venger de la disparition d'un de leurs amis
Une fois de plus, aucune preuve et aucune arrestation

Mars 1872
Cultes de sorcières
Sacrifices humains
On signale des sons étranges provenant du clocher condamné, mais l'enquête de police ne révèle rien

entend des bruits d'une chose qui se traîne et qui cogne dans la pièce au-dessus.

Sept sièges à haut dossier sont disposés autour du piédestal. Sur le mur, derrière chacun des sièges, se trouvent sept images sur du plâtre à moitié défoncé, s'étendant du sol au plafond et représentant les monolithes de l'île de Pâques.

Dans un tas de poussière du coin sud-est gît un squelette. Un badge de reporter sur le revers de son costume troué permet d'identifier un journaliste du *Providence Telegram*. Un carnet dans sa poche révèle son nom, Edwin M. Lillibridge, ainsi que des informations sur ses découvertes (document 3), qui peuvent correspondre à ce que savent déjà les investigateurs. Un agenda de 1893 ne renferme que des entrées sans intérêt, mais s'arrête en août. Un test de Trouver Objet Caché montre que ces ossements ont été fondus et calcinés, comme par de l'acide.

Une échelle posée contre le mur sud-ouest mène à une trappe coulissante donnant dans la salle supérieure.

Pièce vide

La pièce est complètement vide. Le plafond est bas, un mètre et demi, et il n'y a pas de fenêtres. Le sol est propre, sans la moindre poussière. Un test de Trouver Objet Caché révèle d'étranges taches jaunes.

La nuit, quand le cristal est plongé dans les ténèbres, Nyarlathotep se matérialise ici. Toutefois, il ne peut quitter la pièce à cause de la lumière des lampadaires filtrant à travers les fentes dans les planches occultant partiellement les fenêtres à l'étage inférieur. Il ne peut pas rassembler la force nécessaire pour soutenir la lumière sans entrer en contact avec un humain par l'intermédiaire du trapézoèdre.

Si Nyarlathotep est là, parce qu'il fait nuit ou que le cristal l'a convoqué, l'investigateur qui ouvre la trappe entend un bruit précipité et aperçoit un mouvement dans l'ombre du coin de l'œil. Celui qui hante les ténèbres vient d'être dissipé par la lumière venue d'en dessous.

Dans la pièce, l'air est chargé de l'odeur de carcasses depuis longtemps oubliées. Toute personne ratant un test d'Endurance perd 1D3 points de CON pour une durée de 1D6 heures à cause de cette puanteur irrésistible.

Le trapézoèdre rutilant

Cette étrange babiole est une pierre précieuse ressemblant à un cristal, presque totalement noire à l'exception de quelques stries écarlates. Il donne l'illusion curieuse de briller de l'intérieur. Ce polyèdre aux facettes irrégulières, d'une dizaine de centimètres d'épaisseur, est souvent rangé dans une boîte métallique d'un jaune particulier, avec un couvercle à charnières. Les parois de la boîte sont décorées de hiéroglyphes inconnus, constitués de points. À l'intérieur de la boîte, le trapézoèdre est maintenu au centre à l'aide d'une série de supports fixés aux parois intérieures.

Incroyablement ancien, le trapézoèdre rutilant est visiblement de conception non-humaine. D'après le *Necronomicon*, il aurait été créé sur la planète Yuggoth et amené sur Terre par les mi-go. Le *De Vermis Mysteriis* prétend qu'il ne vient pas de Yuggoth, mais qu'il y a été apporté par le dieu extérieur Nyarlathotep. Quelle que soit son origine, l'objet a toujours été sacré pour les sectes vénérant le Chaos Rampant.

L'histoire du trapézoèdre rutilant une fois qu'il a atteint la Terre est longue et diverse. Les Choses Très Anciennes l'ont possédé pendant un temps; ce sont elles qui l'ont inséré dans sa boîte en métal jaune pour le protéger de la lumière. Le peuple serpent l'a récupéré dans les ruines d'une de leurs cités, avant de le ramener en Valusie. On trouve ensuite sa trace dans divers royaumes anciens, dont la Lémurie, où des humains purent le regarder pour la première fois, la Valusie et Atlantis. Après la disparition de cette dernière cité sous les flots, on perdit la piste de la pierre jusqu'à ce qu'elle soit sortie des eaux par un pêcheur minoen. Elle fut vendue aux marchands de Khem, puis tomba entre les mains du pharaon noir, Nephren-Ka. Après des années d'utilisation, il l'enterra aux côtés d'un miroir enchanté dans une crypte scellée. Les deux objets furent découverts par la maléfique reine Nitocris. Après sa chute, le trapézoèdre rutilant disparut de nouveau, jusqu'à ce qu'il apparaisse à Providence, entre les mains la secte de la Sagesse étoilée, en 1844. Une fois la secte dispersée en 1877, la gemme extraterrestre fut abandonnée dans leur église désertée. Son histoire ne s'arrête pas à ce scénario, puisqu'elle resurgira à l'époque moderne dans le scénario « Coming of Age », publié dans *Unseen Masters*.

Momie animée

Troisième dynastie

CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Déplacement	8

Compétences

Discrétion	50 %
Prendre par surprise	40 %

Attaques

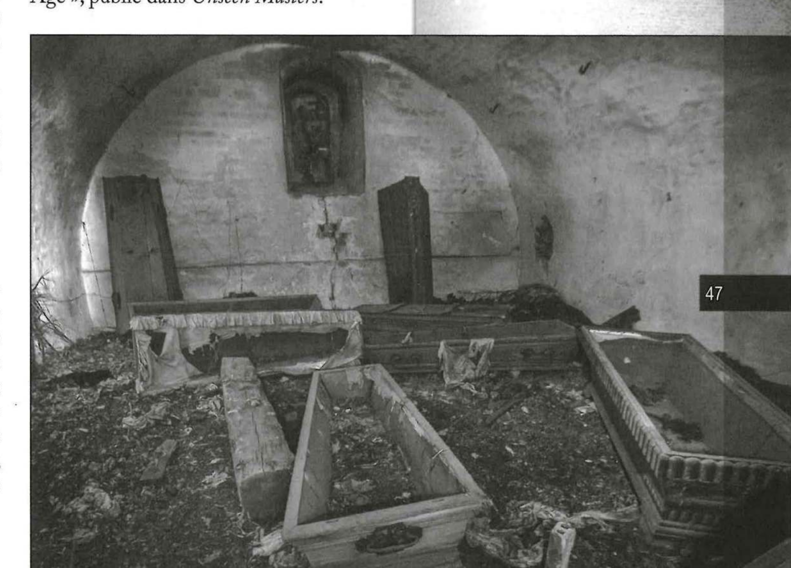
- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D6 + Impact

Protection : 2 points d'armure. Les armes à empalement sont inefficaces, à moins de trancher un membre, ou la tête, etc.

Perte de SAN : 0/1D8

Poursuivre la piste Lillibridge

Si les investigateurs examinent attentivement les numéros d'août 1893 du *Providence Telegram* et qu'ils réussissent un test de Bibliothèque, ils exhument un petit article sur la disparition du reporter « alors qu'il effectuait des recherches en vue d'une série d'articles sur le surnaturel. Il a été vu pour la dernière fois dans la bibliothèque centrale de Providence. On ignore ce qu'il est advenu de lui par la suite. » Les investigateurs n'apprennent rien de plus.



Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 4

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 5

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 6

Le trapézoèdre rutilant possède plusieurs pouvoirs magiques. Tout d'abord, il ensorcelle quiconque le regarde. La première fois qu'un investigateur voit l'artefact, il doit réussir un test de Volonté à –20 % pour détourner les yeux. Il a droit à un test par round. Une réussite indique que l'investigateur n'est pas affecté par le pouvoir de l'objet, ou qu'il a réussi à s'en dégager. Chaque round passé à fixer le cristal s'accompagne de visions bizarres et angoissantes d'autres dimensions, de mondes étrangers et de régions de l'espace et du temps dépassant l'imagination humaine. Tous les cinq rounds, le témoin de ces visions gagne un point de Mythe de Cthulhu, jusqu'à un maximum de cinq, et perd un point de Santé Mentale, sans limite cette fois. À la discrétion du gardien, un investigateur regardant la pierre peut assister à une scène du Mythe, ce qui provoque d'une perte supplémentaire de Santé Mentale selon les règles. Voici quelques suggestions liées aux autres scénarios de ce recueil :

1. Un vaste champ de piliers en pierre à moitié enfoncés dans une mer de dunes. Une ombre encore plus vaste traverse le paysage, sa silhouette ressemblant vaguement à une pieuvre, ou une chauve-souris, ou une combinaison des deux (perte de Santé Mentale 0/1D3 points).
2. Des créatures souterraines à la peau caoutchouteuse et aux pieds de bouc chassent un homme dans les égouts (perte de Santé Mentale 0/1D3 points).
3. Les ruines d'une gigantesque cité monolithique envahie par la jungle. Des silhouettes à la fourrure blanche, pas tout à fait des humains et pas tout à fait des gorilles, s'enfuient entre les arbres. On voit alors ce qui les poursuit, une grande créature à la peau huileuse, aux membres fluets et doté d'un œil unique, comme un orbe (perte de Santé Mentale 1/1D6 points).

De plus, chaque round passé à contempler la pierre s'accompagne d'une chance cumulative de 10 % que la victime de l'enchantement contacte Celui qui hante les ténèbres, un avatar de Nyarlathotep. Lorsque cela se produit, le malheureux a l'impression désagréable qu'une présence étrangère le fixe à travers le trapé-

Des maisons de Federal Hill envahies par les rats

Les habitants de Federal Hill, Providence, se plaignent des nuées de rats qui envahissent leurs maisons. Ces animaux, d'une taille sans précédent, ont toujours été nombreux dans le quartier, mais jamais à ce point. La mairie est incapable d'expliquer cette soudaine recrudescence. Les notables locaux accusent la vieille église du Libre arbitre, sans pouvoir identifier la cause de cet exode. Les autorités sanitaires promettent de mener une enquête.

- Providence Bulletin

L'église du Libre arbitre, source des nuées de rats

Suite à l'invasion de rats de Federal Hill, relatée la semaine dernière dans notre journal, de nombreux habitants ont quitté le quartier, alors que les inspecteurs sanitaires ont déclaré que le problème était maîtrisé. La source de ses vermines a été identifiée avec certitude comme étant l'église inoccupée du Libre arbitre, qui a toujours eu une mauvaise réputation dans la région. De nombreux habitants la considèrent comme hantée. D'ailleurs, les phénomènes de ce genre se sont multipliés au cours des dernières semaines, ce qui serait la véritable raison pour laquelle tant d'habitants du quartier ont préféré s'éloigner.

- Providence Bulletin

Une veillée autour de l'église abandonnée de Federal Hill

L'orage de la nuit de jeudi a semé la confusion dans Providence, quand la moitié de la ville a été plongée dans le noir suite à la chute de la foudre sur une ligne à haute tension. Toutefois, le pire de l'agitation a eu lieu à Federal Hill, où entre 200 et 300 citoyens ont veillé autour de l'église du Libre arbitre, dont on dit qu'elle est hantée. Le but de la veillée de jeudi était apparemment d'empêcher des esprits maléfiques de s'échapper de l'église en les piégeant dans un cercle de lumière.

- Providence Bulletin

zoèdre rutilant. Il a aussitôt une occasion supplémentaire d'arrêter de regarder. S'il regarde toujours la gemme le round suivant, il voit l'œil rouge vif aux trois lobes de Celui qui hante, ce qui lui coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Une fois que Celui qui hante a été contacté, il sera invoqué dès que le trapézoèdre sera plongé dans l'obscurité, par exemple si l'on referme le couvercle. Celui qui hante ne peut pas se manifester de cette façon sans un contact préalable.

Le trapézoèdre relie Celui qui hante les ténèbres à ce monde. Tant qu'il est plongé dans l'obscurité totale (ce qui est le cas quand la boîte est refermée), Nyarlathotep peut se manifester dans un endroit sans lumière à proximité. Toutefois, s'il n'a pas été en contact avec un humain par l'intermédiaire du trapézoèdre, il ne peut pas rassembler assez de force pour affronter la lumière et sera dissipé si lui ou le cristal est exposé à la lumière.

Tant que le cristal est à Providence, Nyarlathotep se matérialisera dans le clocher de l'église du Libre arbitre. Avec un contact humain, le trapézoèdre peut sortir des ténèbres sans affecter Nyarlathotep. L'entité prend la forme d'une silhouette nébuleuse dont l'œil triple brille d'une lueur rouge. Il vole à une vitesse affolante en battant de ses gigantesques ailes. Cependant, tant qu'il n'a pas pris des forces (cf. ci-dessous), il doit rester dans l'ombre sous peine d'être aussitôt dissipé par la lumière. Plus le temps passe, et mieux il supporte des lumières fortes.

Parmi ses pouvoirs, Celui qui hante les ténèbres peut établir un lien mental avec une personne fixant le trapézoèdre. Dès qu'un personnage regarde dans le cristal, puis tous les cinq rounds, un test de Volonté est nécessaire ; en cas d'échec, l'esprit de l'individu est lié à Celui qui hante jusqu'à ce qu'il subisse un ou plusieurs points de dégâts, ce qui brise automatiquement le lien. Celui qui hante peut pister un humain à qui il est lié, où qu'il aille. Une fois que Celui qui hante s'est manifesté dans cette dimension, il peut obliger un humain lié à venir à lui. Celui qui hante peut appliquer son POU contre la cible, dans la limite de 1 POU par jour passé dans notre monde ; il oppose le POU appliqué à celui de la cible sur la table de résistance, une fois par jour. (Par exemple, Celui qui hante pourrait appliquer 1 POU le premier jour, 2 POU le deuxième, etc.) Une fois qu'il a réussi, la victime ressent un besoin inexplicable de se diriger vers le repaire de Celui qui hante les ténèbres tant qu'elle est éveillée, et doit réussir un test de Volonté pour s'en dissuader. Dans ce cas, elle tentera d'y aller en somnambule, durant son sommeil. Sur place, Celui qui hante va tuer ou posséder la victime (cf. ci-dessous). Si l'humain lié a vu l'œil rouge de Celui qui hante dans le cristal, le montant maximum de POU que ce dernier peut appliquer est multiplié par deux (2 POU le premier jour, 4 POU le deuxième, etc.)

Celui qui hante les ténèbres peut également posséder une personne à qui il est lié. Il oppose le POU appliqué à celui de sa victime sur la table de résistance ; le résultat est ensuite divisé par deux (arrondissez les fractions vers le bas) pour obtenir les chances de possession. Si le test réussit, Celui qui hante fusionne avec son hôte, qui prend les valeurs d'INT et de POU d'un avatar humain de Nyarlathotep. Si la possession échoue, le corps de la victime ne peut contenir l'essence du Dieu Extérieur. Enveloppée et brûlée, elle subit 2D6 points de dégâts. (Par exemple, si Celui qui hante applique un POU de 14 et que le POU de la victime est de 11, le nombre indiqué par la table de résistance est 65. Les chances de possession sont donc de 65/2 = 32,5, que l'on arrondit à 32. Si le D100 fait entre 01 et 32, Celui qui hante possède la victime. Entre 33 et 100, la possession échoue et la victime subit 2d6 points de dégâts à cause des brûlures.) Sur un résultat de 96–00, l'hôte récalcitrant meurt d'une crise cardiaque provoquée par la terreur. C'est ce qui est arrivé à Edwin. M. Lillibridge.

Celui qui hante peut être chassé du corps qu'il possède si un ou plusieurs individus fixent le cristal et dépensent des points de magie pour vaincre les points de magie de l'entité sur la table de résistance. (Le nombre maximal de points de magie que Celui qui hante peut utiliser pour résister à l'exorcisme est égal au POU qu'il peut appliquer actuellement.) La procédure est décrite dans le *Necronomicon* et le *De Vermis Mysteriis*, tous deux trouvables dans la bibliothèque Orne, ainsi que dans le livre de la Sagesse étoilée présent dans l'église. Si les exorcistes réussissent, Celui qui hante est chassé de son hôte et se matérialise dans la zone la plus sombre dans un rayon de 30 mètres autour du trapézoèdre rutilant (et il est absolument furieux !). S'ils échouent, non seulement Celui qui hante reste dans son corps d'accueil, mais il est maintenant lié à tous les individus ayant fixé la gemme, qu'il pourra tenter de posséder dans le futur.

Enfin, une personne liée à Celui qui hante gagne la capacité de voir dans le noir quand le POU appliqué par l'entité dépasse le sien. L'utilité de cette capacité est compensée par les effets psychologiquement néfastes de ces perceptions inhumaines, coûtant 1/1D6 points de Santé Mentale.

Pour rassembler ses forces, il garde un contact mental avec ses victimes depuis le trapézoèdre. Chaque nuit après avoir vu le cristal, la victime fait d'affreux cauchemars, où la manifestation de Nyarlathotep et les choses rôdant dans les ténèbres ont les premiers rôles. Chaque semaine, le rêveur doit effectuer et réussir un test de Santé Mentale



sous peine de perdre 1D6 points de SAN plus un point de POU de façon permanente. Quand le POU de la victime atteint zéro, Celui qui hante peut affronter la lumière. Il sort alors de sa cachette et se dirige directement vers le corps sans défense de sa victime. (Notez que si Nyarlathotep peut accéder à sa victime sans avoir à s'exposer à la lumière, avant que son POU soit vidé, il le fera, mais il devra alors opposer son POU sur la table de résistance pour posséder le corps.)

Nyarlathotep utilisera son nouveau corps pour précipiter la destruction du monde, en aidant le développement des armes nucléaires. Son avatar garde l'INT et le POU de l'entité, mais l'APP, la CON, la DEX, la FOR et la TAI de son hôte. Le seul signe extérieur de la possession est un fort bronzage. (En fait, la peau de l'avatar brille dans le noir, mais Nyarlathotep évitera de se trahir de cette façon.)

Les manifestations de Celui qui hante

La forme monstrueuse de Nyarlathotep, Celui qui hante les ténèbres, se matérialise au dernier étage du clocher de l'église du Libre arbitre quand l'un des investigateurs ou le professeur Engels devient un avatar potentiel (le professeur Galloway est trop loin, en Angleterre, pour être inquiété). À mesure que l'entité absorbe le POU de sa victime au cours des semaines suivantes, elle pourra soutenir une luminosité de plus en plus forte. Rapidement, elle pourra descendre à l'étage inférieur du clocher, la nuit, puis au rez-de-chaussée de l'église. Toutefois, l'éclairage public des rues restera trop fort pour elle tant qu'elle n'aura pas possédé une victime, ce qui l'empêche de sortir de l'église.

Durant les semaines suivant la matérialisation de Celui qui hante les ténèbres, le Providence Bulletin publiera quelques articles qui intéresseront les investigateurs. Le document 4 paraît deux jours après sa matérialisation, le document 5 une semaine après et le document 6 deux semaines après, le lendemain d'un orage.

Durant la même période, l'avatar potentiel de Nyarlathotep fera d'abominables cauchemars à propos de l'église. Les investigateurs auront donc l'opportunité d'agir avant la publication des derniers articles.

En revenant à l'église, les investigateurs notent les changements suivants: tous les meubles (les bancs dans le lieu de culte, le bureau et la chaise dans l'étude, le bazar dans la cave, les cercueils dans la crypte, etc.) ont été violemment projetés et fracassés; les éclats portent des traces de dégâts dus à l'acide. L'odeur infecte du dernier étage s'est répandue dans tout le bâtiment, quoiqu'à un moindre degré, ainsi que les étranges marques jaunes. Le corps de Lillibridge et la momie ont disparu tous les deux. Des coussins ont été tassés contre les fenêtres de l'étage inférieur du clocher, ainsi qu'à certaines fenêtres du lieu de culte.

Durant la journée, Celui qui hante reste au dernier étage du clocher, mais la nuit, il rôde dans toute l'église. Si quelqu'un entre dans le bâtiment, il se réfugie dans le clocher.

Pendant deux semaines environ, Celui qui hante peut encore être dissipé, rompant son lien avec notre monde, par le rayon d'une simple lampe torche. Après cela, la lumière du jour est nécessaire. En raison de cette vulnérabilité, Celui qui hante les ténèbres invoquera une Horreur Chasseresse pour se protéger s'il est menacé. Il ne peut pas en invoquer plus vu l'espace restreint à l'intérieur de l'église. Les caractéristiques de l'Horreur Chasseresse sont données à la fin du scénario.

Ce monstre se manifeste à premier étage du clocher. Il ne fera que menacer un groupe comprenant un avatar potentiel, dans l'espoir de les faire fuir, Nyarlathotep ne souhaitant pas prendre le risque de tuer son contact sur notre monde. Si cette stratégie échoue, l'Horreur attaque le groupe, mais en essayant de ne pas blesser l'avatar (qu'elle peut toutefois agripper). L'Horreur Chasseresse disparaît si Nyarlathotep est dissipé.

Cependant, tant que le trapézoèdre existe, il est impossible de bannir Celui qui hante les ténèbres de façon permanente. Il faut maintenir le cristal à la lumière ou le détruire. Cette dernière option est possible à l'aide d'une presse industrielle ou d'une chaleur intense, comme un haut-fourneau ou un volcan.

Celui qui hante les ténèbres

Cet aspect du Dieu Extérieur Nyarlathotep est une immense chauve-souris dotée d'un œil unique à trois lobes, incapable de supporter la moindre lumière. Celui qui hante peut être repoussé par une luminosité même faible, et banni par des lueurs plus fortes. Même une bougie le gêne et peut suffire à le retenir. Celui qui hante attaque en enveloppant sa victime dans son corps d'ombre et de ténèbres. Là, il brûle et dissout sa chair et ses os, tout en forant un trou au sommet de son crâne, afin de dévorer son cerveau encore vivant. Les restes sont calcinés et maculés de taches jaunes.

La lumière est la faiblesse de Celui qui hante. Même les sources faibles suffisent

Horreur Chasseresse

Serviteur de Nyarlathotep

CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	29	Puissance	99 %
TAI	34	Corpulence	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	23	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 3D6
Points de Vie	23
Déplacement	7/11 en vol

Attaques

- Morsure 65 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Queue 90 %
  Saisie

Protection : 2 points de peau. Les balles ne l'empalent pas.

Perte de SAN : 0/1D10

à l'éloigner et les sources fortes peuvent le bannir. Les exceptions sont la lumière des étoiles, trop pâle pour l'affecter, et celle de la lune, avec laquelle Nyarlathotep a un lien inexpliqué. Il ne peut pas s'approcher à moins de 15 mètres d'une simple bougie. Une lampe torche à pleine puissance lui inflige 1D3 points de dégâts par round, les phares de voitures et les lampadaires 1D6 +1 points et la lumière du jour 5D6 points. Des éclats de lumière plus brefs, comme un éclair ou un flash d'appareil photo, l'immobilisent un instant. Exposer le trapézoèdre rutilant lui-même à la lumière a le même effet. Si Celui qui hante et le cristal sont exposés en même temps, la créature subit deux fois les dégâts. Une fois que Celui qui hante possède un hôte, il perd sa sensibilité à la lumière.

L'avatar

Même si Nyarlathotep atteint le stade où le POU de sa victime est réduit à zéro, les investigateurs peuvent encore le forcer à rejoindre sa propre dimension. Un violent orage éclate la nuit où l'avatar potentiel se fait posséder. Dans le chaos provoqué par une coupure de courant quasi-générale, Celui qui hante les ténèbres sort de l'église du Libre arbitre et se dirige directement vers sa victime. Les investigateurs présents seront témoins de l'arrivée de Celui qui hante et de la possession du corps de leur ami.

L'avatar humain peut être tué par des moyens physiques, mais il se défendra en invoquant une Horreur Chasseresse (cf. ci-dessus), puis s'enfuira dans la confusion.

En empêchant Celui qui hante les ténèbres de se matérialiser sur Terre, les investigateurs gagnent 1D10 points de Santé Mentale.

Si Nyarlathotep s'échappe sous forme humaine, il n'apparaît plus en public pendant quelques semaines, avant de faire le tour des universités et des institutions scientifiques, donnant des conférences sur les progrès de la technologie militaire. Si vous insérez ce scénario dans la campagne *Les Fungi de Yuggoth*, l'avatar se présente comme un employé du centre de recherche d'Oakland de New Worlds Industry. À ce stade, les investigateurs auront échoué à empêcher le retour des Grands Anciens et des Autres Dieux. Quoiqu'ils puissent toujours pister et tuer l'avatar, Nyarlathotep aura déjà semé les germes de la destruction du monde, en dévoilant la technologie nucléaire. Si les investigateurs ne sont pas parvenus à se débarrasser de l'avatar, il sera présent à Giza avec Lang Fu, le baron Hauptmann et Edward Chandler quand ils tenteront d'invoquer la Bête, un autre avatar de Nyarlathotep.

Celui qui Hante les Ténèbres, avatar de Nyarlathotep

CON	22	Endurance	99 %
DEX	23	Agilité	99 %
FOR	28	Puissance	99 %
TAI	24	Corpulence	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	—
Points de Vie	23
Déplacement	10/20 en vol

Compétences

Discrétion	50 %
Prendre par surprise	40 %

Attaques

- Envelopper et brûler 99 %
  Dégâts 2D6 par round, évasion impossible
- Dévorer le cerveau automatique
  Dégâts 1d6 par round après avoir enveloppé

Protection : Aucune, mais aucune arme physique ne peut blesser Celui qui hante les Ténèbres. Le froid, le feu, les produits chimiques et l'électricité ne lui font aucun effet. Seules la lumière et la magie affectent cette forme de Nyarlathotep.

Sortilèges : Tous, selon les besoins du gardien.

San : 1D6/1D10



Le Retour du Molosse

Par Glyn White

Où la mise en vente d'une édition rare du *Necronomicon*, suite au meurtre du propriétaire précédent et au suicide de son assassin présumé, attire les investigateurs dans le Yorkshire.

En quelques mots...

Le manoir Sleetmoor, dans le Yorkshire, va accueillir une vente aux enchères d'une importance remarquable aux yeux des connaisseurs du Mythe. En effet, les lots comprennent plusieurs ouvrages extrêmement rares, dont une édition en latin du *Necronomicon* ou un *Cultes des Goules*. Des amateurs éclairés du monde entier convergent en Angleterre pour participer à la vente.

Malheureusement, les propriétaires précédents de cette collection et du manoir ont attiré sur eux la malédiction du Molosse en pillant la tombe d'un occultiste de la Renaissance aux Pays-Bas. L'esprit de ce dernier a ses propres raisons pour acquérir le *Necronomicon*. Déjà responsable d'un véritable massacre dans son pays d'origine, le temps de reprendre des forces, le revenant se dirige ensuite vers le manoir anglais de ses premières victimes, afin de participer aux enchères.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent avoir vent des enchères par eux-mêmes et se déplacer en leur nom propre, ou être mandatés par une institution ou un individu fortuné. Leur objectif sur place est simple : acheter un ou plusieurs ouvrages de la collection occulte de De Wynter et Belvedere.

La curiosité ou une demande de Prothero peut les amener à poursuivre leur enquête aux Pays-Bas, sur la piste du Slachter, un terrifiant tueur en série.

Enjeux et récompenses

La vente comprend certains des ouvrages les plus recherchés du Mythe. Les investigateurs ont cependant peu de chance de les obtenir, la concurrence étant rude.

Ambiance

Durant la partie hollandaise du scénario, les investigateurs remontent la piste sanglante du Slachter, probablement sans succès, puisque celui-ci les devance à Sleetmoor. N'importe quel film traitant des meurtres de Jack l'Éventreur est une bonne inspiration, en particulier *From Hell*.

Dans la partie anglaise et les jours précédant la vente, l'ambiance est plus relaxée, la tension se cachant dans des détails saugrenus. L'enchère tourne rapidement au désastre et à la confusion, à la façon d'un film catastrophe.



À l'affiche

John De Wynter et Lawrence Belvedere
Ces deux jeunes occultistes ont accumulé une vaste et impressionnante collection d'ouvrages profanes, dont une édition latine du *Necronomicon*. Victimes du Molosse qu'ils ont réveillé en profanant la tombe d'Albrecht Marskramer, leurs biens vont être vendus aux enchères.

Raymond Prothero
Nommé exécuteur testamentaire par De Wynter et Belvedere, Prothero a emménagé dans le manoir Sleetmoor le temps de régler leurs affaires. Il espère réunir assez d'argent pour payer les dettes accumulées par ses anciens amis et payer la fin des études de Vanessa De Wynter.

Albrecht Marskramer
Explorateur néerlandais du quinzième siècle, il a exhumé une amulette maudite dans une tombe du plateau de Leng. Poursuivi par le Molosse et ne connaissant pas les rituels appropriés pour lever la malédiction, il s'est suicidé en s'arrangeant pour lier son âme à l'amulette. Réveillé par De Wynter et Belvedere, il hante notre monde, régénérant son corps squelettique à partir des restes des victimes du molosse. Seul un rituel décrit dans le *Necronomicon* peut lui permettre d'achever sa résurrection.

Le Molosse
Ce terrible cerbère d'outre-tombe poursuit le porteur de l'amulette de jade, ses aboiements sinistres s'approchant d'heure en heure jusqu'à l'assaut final. Le Molosse déchiquette sa victime et quiconque se trouve à proximité, ne laissant que des membres épars et d'étranges traînées de sang.

Contrairement aux autres scénarios de ce livre qui ne se déroulent pas à une date précise, celui-ci a lieu en mars de l'année 1922, afin d'être lié aux événements de la nouvelle de Lovecraft. Toutefois, les documents ne mentionnent pas d'année, de façon à ce que le scénario puisse être plus facilement inséré dans une campagne préexistante. Il occupera de 3 à 6 joueurs pendant environ deux sessions.
Les investigateurs se rendent dans le Yorkshire, Angleterre pour assister à la mise aux enchères d'ouvrages occultes précieux, dont une édition extrêmement rare du *Necronomicon*. Les propriétaires précédents de cette collection, les occultistes St John De Wynter et Lawrence Belvedere, sont morts récemment dans des circonstances mystérieuses que les investigateurs relieront à une série de meurtres aux Pays-Bas, actuellement attribuée à « De Slachter » (« le boucher »), aussi appelé « l'Éventreur d'Amsterdam ».

Introduction des investigateurs

Une mise aux enchères aura lieu au manoir Sleetmoor, dans le Yorkshire, en Angleterre. Cette vente comprend des ouvrages incroyablement rares, comme le *Cultes des Goules*, *Les Cultes sans nom* et, surtout, une impression du *Necronomicon* dont il existe un seul autre exemplaire connu. Les investigateurs peuvent être prévenus en trouvant le catalogue de la vente (cf. Appendice 2) durant une autre enquête, ou en recevant un exemplaire par courrier, courtoisie d'un vendeur de leur connaissance, d'un ami ou d'un bienfaiteur sachant qu'ils s'intéressent à l'occultisme et aux livres traitant du sujet. S'ils ont une certaine réputation dans le milieu ou s'ils sont des historiens réputés, les vendeurs peuvent leur envoyer le catalogue directement. La plupart des personnages ayant une compétence minimale en Sciences occultes ou en Mythe de Cthulhu seront sur le départ rien qu'en lisant les titres des ouvrages mis en vente.
Le catalogue précise que le contenu de la vente provient de la bibliothèque privée de feu St John De Wynter, l'ancien occupant du manoir. Une rumeur circulant dans le milieu des amateurs de livres anciens prétend qu'il a été assassiné, démembré et enterré dans le parc du manoir par son ami Lawrence Belvedere, qui a fui le pays avant de se suicider dans un hôtel d'Amsterdam.

Impliquer les investigateurs

Les enchères en elles-mêmes sont le meilleur moyen d'impliquer les investigateurs. S'ils n'ont pas les moyens nécessaires pour y assister ou pour placer des enchères, ils peuvent être parrainés par un mécène aux intérêts similaires. Par exemple, des employés ou des étudiants de l'université Miskatonic ayant un bon niveau en Crédit peuvent être mandatés par le bibliothécaire en chef, le docteur Armitage, au nom de l'université.
Si les investigateurs louent leurs services, ils peuvent être engagés par des PNJ ne préférant pas faire le voyage eux-mêmes, pour une raison ou une autre. Ils reçoivent de l'argent pour couvrir leurs dépenses et l'accès à une ligne de crédit leur permettant de faire des enchères pour les livres que leur client souhaite acquérir. C'est une façon crédible d'attirer des personnages américains, puisque nombre d'objets mis en vente peuvent intéresser des bibliothèques américaines, en dehors du matériel occulte. Un client institutionnel dépouillé par leur agent l'attaquera devant un tribunal, présentant le contrat qu'ils n'auront pas manqué de signer, impliquant une perte ad hoc de Crédit pour le personnage. Un client privé désireux de posséder le *Necronomicon* peut ensuite causer des problèmes aux investigateurs qu'ils se soient montrés efficaces ou non, et dignes de confiance ou non.
Impliquer des investigateurs faisant leur première apparition est relativement facile si le gardien n'a rien contre les méthodes éprouvées. Les investigateurs peuvent être des cousins éloignés ou d'anciens amis de De Wynter ou de Belvedere. Ils peuvent avoir été inclus dans leurs testaments pour un petit legs (mais principalement pour leur potentiel de nuisance). Des membres de la famille peuvent s'intéresser au destin de Vanessa De Wynter, mais il est important de noter qu'ils ne peuvent prétendre à aucun objet. Ceux-ci doivent être vendus pour rembourser des dettes et, on l'espère, financer les legs prévus dans le testament. Si les investigateurs ont été à l'université avec le défunt, ils peuvent être bien (ou mal) accueillis par son avocat, Prothero, selon leur passé commun. Une fois de plus, cela ne le confère aucun accès spécial à des ouvrages aussi fragiles que précieux. L'idée du scénario est que les investigateurs pourront apercevoir des ouvrages clés du Mythe, sans jamais être capable de les avoir entre leurs mains, à moins que le gardien n'en décide autrement.
Une autre façon d'impliquer les personnages consiste à les engager pour enquêter sur l'Éventreur d'Amsterdam. Ces investigateurs peuvent être de n'importe nationalité, quoique la connaissance du néerlandais soit obligatoire. Ils seraient contactés par un politicien, un aristocrate ou un proche aisé de l'une des victimes du tueur que les Néerlandais appellent De Slachter. Si les investigateurs ont été publiquement associés à la résolution de « L'Art de la Folie », ils ont fait la preuve de leur compétence.

Pour suivre cette approche, commencez le scénario par la section Amsterdam.

Introduction du gardien

Ce scénario suit les événements relatés dans la nouvelle écrite par H.P. Lovecraft en 1922, *Le Molosse*, qui se termine par le suicide du narrateur dans une chambre d'hôtel d'Amsterdam. Lire ce texte serait utile, mais le résumé qui suit donne les informations essentielles dans le cadre de ce scénario.

L'explication officielle de ces morts est que Lawrence Belvedere s'est suicidé, tourmenté par les remords d'avoir assassiné son plus proche ami, St John De Wynter, d'avoir démembré, puis enterré son corps, avant de fuir hors du pays. Personne ne semble en savoir plus sur les activités de ces deux esthètes décadents nés sous une mauvaise étoile. Belvedere et De Wynter n'ont rien laissé derrière eux, à part des dettes, des rumeurs perturbantes sur leur attraction pour les cimetières et une collection inestimable de textes occultes, comprenant un exemplaire en latin du tristement célèbre *Necronomicon* d'Adbul Alhazred, qui sera vendue aux enchères.

La cause réelle du décès des habitants du manoir Sleetmoor est une entité du Mythe, le Molosse, qui fut longtemps vénérée dans la région arriérée de Leng. De Wynter et Belvedere ont pillé la tombe d'un adepte néerlandais malavisé, Albrecht Marskramer. Étrangement enthousiasmés à l'idée de « rencontrer » quelqu'un partageant leurs passions, ils volèrent une amulette de jade dédiée au Molosse, libérant par inadvertance le monstre et Marskramer au vingtième siècle.

De Wynter et Belvedere étaient des amis inséparables au pensionnat, à l'université et ensuite jusqu'à leur mort précoce. Partageant les mêmes idées, ils ignorèrent les limites de la convenance, proclamèrent leur intérêt pour les romantiques, les gothiques et les décadents de la fin du siècle. Une partie de leur génération fut annihilée dans les tranchées de la Grande Guerre, mais ils évitèrent l'armée comme la peste et sourirent face aux accusations de lâcheté. Ils fréquentèrent ensemble l'université de Cambridge, mais n'y restèrent que tant que cela leur convenait, c'est-à-dire début 1919, quand les parents honteux de l'un et le tuteur désapprobateur de l'autre furent emportés par l'épidémie de grippe espagnole. Ils rejoignirent le camp bohémien hanté par la mort installé à Londres, puis rendirent visite à l'occultiste Aleister Crowley en Sicile, mais ne furent pas impressionnés par ses bouffonneries vénales. De retour en Angleterre, ils dilapidèrent le reste de leur fortune en achetant le manoir Sleetmore, un bâtiment délabré datant de la restauration anglaise encastré dans les ruines d'un château médiéval. Seuls et sans serviteurs dans l'édifice gothique, ils se consacrèrent à la lecture de leurs ouvrages occultes. Cultivant leur solitude et leur décadence, ils se tournèrent vers une version esthétiquement perverse des profanations de sépultures, dans le seul but de tromper leur ennui dévastateur. Quoiqu'assez rusés pour dissimuler leur odieux butin dans une salle souterraine, ils attirèrent néanmoins la suspicion de la police. Après avoir reçu la visite du constable en chef, le major Harburn, ils menèrent leurs activités impies plus loin, y compris en Europe continentale.

Leur sort fut scellé lorsqu'ils lurent le *Necronomicon*, que De Wynter acquis par un coup de chance chez un libraire de Prague, fin 1920, alors qu'un voleur à bout de souffle et illettré tentait de le vendre à un assistant suspicieux et ignorant. De Wynter intervint et acheta ce tome quasiment unique pour quelques couronnes. Intrigués par ce qu'ils avaient déjà lu du plateau de Leng, ils trouvèrent un texte néerlandais en latin, presque aussi rare : *Commentaire sur le journal d'Albrecht Marskramer*, parlant d'un aventurier ayant visité cette terre lointaine et pillé une tombe où il découvrit une amulette d'une grande importance. Ils se servirent de cette information pour retrouver sa tombe dans la cour d'une église hollandaise, et voler l'amulette à leur tour. Pourtant, dès le premier coup de pelle, ils entendirent le hurlement d'un molosse gigantesque résonner au loin. Même dans le Yorkshire, ce bruit extraordinaire continua de les hanter. Les cris sont le signe du lien mystique entre le Molosse et l'amulette. Quiconque ne rend pas hommage correctement au Molosse l'attire sur notre monde pour se venger. En étant incapables, De Wynter et Belvedere furent aussi assiégés par les esprits de Marskramer et des précédentes victimes des anciens porteurs de l'amulette.

Après que le Molosse eut réduit De Wynter en pièces dans le parc du manoir Sleetmore, Belvedere enterra son corps écartelé, se débarrassa de preuves compromettantes et s'enfuit vers les Pays-Bas, dans l'espoir de sauver sa vie en remettant l'amulette dans la tombe où ils l'avaient volé. Toutefois, à Rotterdam, il se fit lui-même dépouiller. Toute la famille du voleur fut victime du Molosse. Exhumant la tombe de Marskramer, Belvedere constata que le cadavre avait acquis la chair de ces victimes, avait retrouvé l'amulette et était entouré de familiers chauves-souris. Il s'enfuit, écrit son manuscrit dément (« Le Molosse »), puis se tua par balle avant qu'il ne lui arrive quelque chose de pire.

L'enquête de la police néerlandaise sur la mort de Belvedere conduisit à la découverte du corps de De Wynter par son homologue britannique. Malgré le scandale provoqué par ce qui ressemblait à un meurtre, une

fuite et un suicide, la vie ordinaire reprend ses droits. Un de leurs anciens amis de l'université, l'avocat Raymond Prothero, a été désigné seul exécuteur testamentaire de l'ensemble de leurs biens, puisqu'en plus de lui, ils se nommaient l'un l'autre dans leurs testaments respectifs. Prothero agit au nom de la petite sœur de De Wynter, Vanessa, dix-sept ans, bénéficiaire des deux testaments. Puisque De Wynter a dilapidé ce qui lui revenait de la fortune familiale, Vanessa n'a plus grand-chose pour vivre, mis à part un maigre traitement issu de l'héritage d'une tante, insuffisant pour lui permettre de retourner dans son école privée pour jeunes filles[1], en Suisse. Prothero a déterminé qu'une vente était nécessaire pour payer les dettes et établir une sorte de rente annuelle au profit de Vanessa. Il a suivi le conseil de l'expert en livres, M. Breen, qui lui a indiqué que la collection occulte avait une grande valeur, et a fait une large publicité aux enchères. Après les livres, ce sont les meubles, puis le manoir en lui-même, qui seront mis en vente.

Un homme et son molosse

Néanmoins, l'exécution de dernières volontés de Belvedere et De Wynter n'est pas la fin de l'histoire, loin de là. L'esprit de Marskramer n'est pas calmé. Les meurtres non-élucidés de Rotterdam que présente la nouvelle d'H.P. Lovecraft ne sont que le début d'une série maintenant attribuée à « De Slachter ». Les activités de Marskramer dépendent de l'amulette que les deux Anglais ont brièvement possédée.

L'amulette du Molosse est un puissant artefact occulte servant de réservoir à points de magie, mais elle est également très dangereuse pour son porteur. Marskramer l'a dérobée sans connaître ses risques. Seuls les Tcho-Tcho connaissaient les rituels protégeant le porteur du Molosse. Marskramer a gagné du temps en tuant et dévorant des victimes de la façon prescrite par les Tcho-Tcho, ce qui a alimenté la réserve de points de magie de l'amulette, mais cela n'a pas suffi. Transmettre l'amulette à autrui était une façon d'échapper au Molosse, mais les rituels qu'il avait déjà exécutés l'avaient lié à l'amulette. Chaque fois que le Molosse tuait, l'amulette revenait auprès de lui. Ne pouvant s'en débarrasser, ni éviter le Molosse, Marskramer s'est préparé à mourir selon ses propres termes, interdisant une partie de lui-même au Molosse en buvant de la ciguë. S'étant assuré qu'il serait enterré avec l'amulette, il parvint à lier son esprit à l'objet sans être absorbé pour autant. Il n'avait pas prévu que sa tombe reste inviolée



jusqu'au vingtième siècle, mais son exécuteur testamentaire, le riche peintre Hieronymus Wolfsdonken, rechigna à publier le journal de Marskamer comme il aurait dû le faire. Des années plus tard, un biographe fouillant dans les affaires de l'artiste trouva le journal de Marskramer, et publia ensuite un livre à son propos (*Commentaire sur le Journal d'Albrecht Marskramer*). Quoique cette publication fût aussitôt censurée, les informations qu'elles laissèrent filtrer finirent par attirer l'attention que souhaitait Marskramer. Une fois que De Wynter et Belvedere eurent volé l'amulette, son fantôme put espionner le vingtième siècle.

Immatériel, il observa avec satisfaction le Molosse anéantir ceux qui avaient profané sa tombe. Mais son cadavre était maintenant un avatar du Molosse, choyé par les familiers chauves-souris qui lui apportaient de la chair pour ses os. La forme corporelle de Marskramer est une parodie abjecte d'humanité, tenant du zombie, du vampire et du loup-garou. L'un des derniers actes de Belvedere fut de libérer le cadavre de sa tombe. Alors qu'il s'éloignait en traînant des pieds, la conscience de Marskramer, toujours distincte, réalisa la vulnérabilité d'une chose aussi immanquablement inhumaine.

1 *NdT: « Finishing School », école et pensionnat où l'on enseigne les bonnes manières, le protocole, les arts ménagers, etc.*

Chronologie à l'usage du gardien : De Wynter et Belvedere

- **1919** : épidémie de grippe espagnole après la Grande Guerre. Les victimes comprennent les parents de St John De Wynter et l'oncle de Lawrence Belvedere, son tuteur légal. De Wynter et Belvedere quittent l'université de Cambridge sans avoir obtenu leur diplôme.
- **1919** : De Wynter et Belvedere achètent le manoir Sleetmoor, dans le Yorkshire du Nord, pour échapper à la scène londonienne. Ils commencent à voyager dans l'Europe en guerre, employant leur héritage à acheter des livres précieux et des objets insolites.
- **1920** : De Wynter et Belvedere rendent visite à Aleister Crowley en Sicile, mais sont déçus par son entourage. Au retour, De Wynter acquiert un exemplaire du *Necronomicon*. Par la suite, ils s'isolent de plus en plus, leurs intérêts macabres tournant à l'obsession.
- **Juin 1921** : suite à la profanation d'une crypte dans le cimetière de Thirsk, le constable en chef Harburn rend visite à Sleetmoor pour prévenir De Wynter et Belvedere qu'ils ont souvent été vus dans des cimetières de la région.
- **19 juin 1921** : De Wynter et Belvedere acquièrent *Commentaire sur le Journal d'Albrecht Marskramer*, d'Allard van Scheveningen.
- **20 juin 1921** : De Wynter et Belvedere se rendent aux Pays-Bas, pillent la tombe d'Albrecht Marskramer et volent l'amulette du Molosse.
- **24 septembre 1921** : le manoir Sleetmoor est hanté par les esprits des victimes de l'amulette.

Son esprit domina celui facilement corrompu du gardien du cimetière, Jeroen Havercamp, qui l'aida à dissimuler son corps. En confiant l'amulette au fossoyeur, Marskramer en fit la prochaine cible du Molosse.

Les victimes du Slachter, le nom que la presse néerlandaise donne au mystérieux tueur en série, alimentent le pouvoir de l'amulette et leur chair, transportée par les familiers chauves-souris, participe à reconstituer le corps de Marskramer. Les esprits des victimes, dominées et engourdies par celui de Marskramer, ne peuvent rien faire pour arrêter les crimes. La deuxième victime du Slachter fut une femme que connaissait le fossoyeur, la troisième son maquereau, etc. (cf. la chronologie du Slachter, page 56). Marskramer absorbant une partie des connaissances de chaque victime, il peut maintenant s'intégrer dans les Pays-Bas du vingtième siècle. Il sait que pour achever sa renaissance, il doit suivre un rituel qu'il a vu dans le *Necronomicon* un demi-millénaire auparavant. C'était l'exemplaire de Prague, maintenant dans la collection de St John De Wynter. Ayant appris son existence sous forme spirituelle, Markskramer projette de l'acquérir. Il va traverser la Manche en dominant Jan Kuypers, un marin de bateau à vapeur, profitant de son accès aux soutes pour y dissimuler son corps. Naturellement, sa visite est de mauvais augure pour les occupants actuels du manoir Sleetmoor. Les investigateurs peuvent eux aussi se trouver sur sa route.

La structure du scénario

Les investigateurs peuvent accéder aux informations disponibles dans l'ordre de leur choix. Le scénario est arrangé dans l'ordre suivant : Investigations préliminaires, Les Pays-Bas, L'affaire du Slachter, Marskramer, Grande-Bretagne, Le village de Sleetmoor, Le manoir Sleetmoor, Les derniers jours avant la vente, Final.

Investigations préliminaires

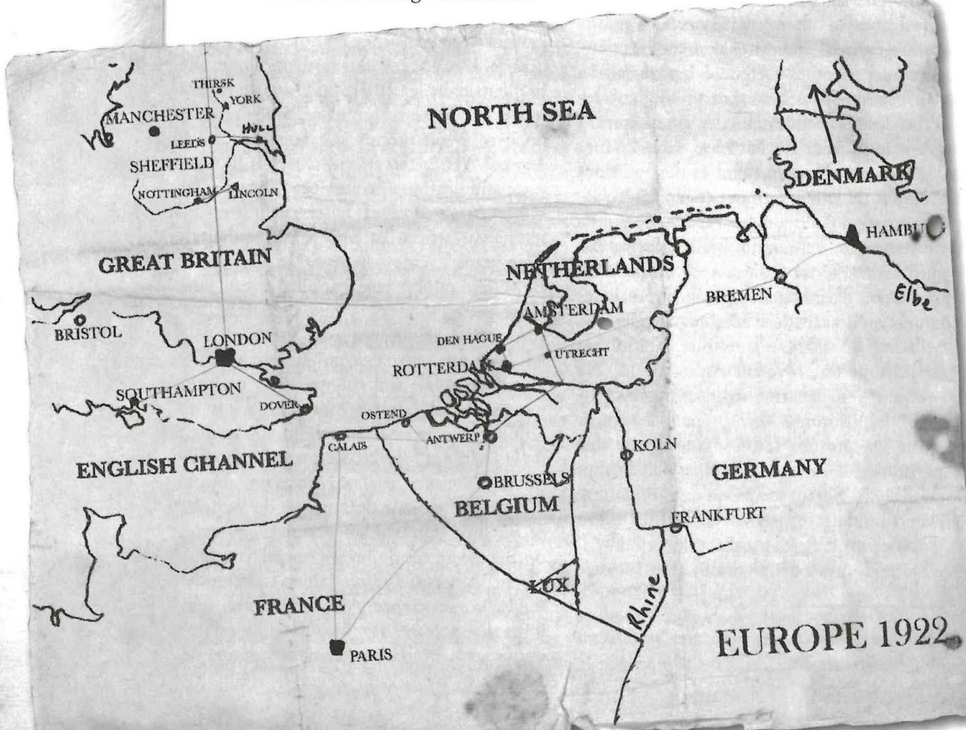
Les investigateurs souhaitant assister aux enchères à Sleetmoor souhaiteront sans doute se renseigner sur les raisons de la vente, sur la collection et sur la nature des différents lots. Les réponses se trouvent dans les paragraphes suivants.

Recherches en bibliothèque

En réussissant des tests de Bibliothèque dans n'importe quelle grande bibliothèque universitaire ou municipale, les investigateurs peuvent obtenir de nombreuses informations. Les faits de l'histoire du manoir Sleetmoor (document 2) traitent du lieu. Le gardien peut morceler les résultats sur plusieurs tests ou fournir le tout à la fin d'une journée d'efforts. Toutefois, les deux derniers points ne sont accessibles qu'auprès de journaux britanniques. Le dernier point résume ce que l'on peut apprendre en lisant les articles sur les morts de Belvedere et De Winter, qui peut être complété par le document 1.

Recherches des personnes connaissant les défunts

Toutes les personnes ayant connu Belvedere et De Wynter au Yorkshire sont traitées



Rubrique nécrologique

St John De Wynter, 1896–1922

On a appris hier le décès de St John De Wynter (26 ans), du manoir Sleetmoor, Yorkshire. Son corps a été découvert par la police, enterré près de sa demeure. Il aurait été assassiné deux semaines auparavant. De Wynter étudia à l'université de Cambridge (1916–19), sans obtenir de diplôme. Ses parents furent victimes de l'épidémie de grippe. Célibataire, il laisse derrière lui sa sœur, Vanessa (18), sans tuteur.

Commentaire

Jeudi, nous publions une notice nécrologique pour Lawrence Belvedere, lamentant la perte par le suicide d'un jeune homme de cette génération au destin tragique. Et nous devons aujourd'hui en publier une autre.

Avant que d'autres détails ne soient révélés par la police, nous pourons dire que ces deux morts ne sont pas sans lien. Belvedere et De Wynter étaient inséparables, au point que tous ceux qui les connaissaient ou qui avaient entendu parler d'eux et de leurs intérêts communs, ont dû se demander comment la mort avait pu les séparer. Il semble que non. Le meurtre brutal de De Wynter semble avoir été vengé par son ami, incapable de vivre sans lui. Ils n'étaient encore que des enfants au pensionnat lorsqu'ils apprirent la mort ou les blessures des hommes qu'ils admiraient, durant les premiers jours de la Grande Guerre. Ils ne firent plus jamais preuve de patriotisme, et ne cherchèrent pas à faire accepter leurs points de vue, mais le chemin qu'ils choisirent pour éviter de mourir sur un sol étranger s'achève d'une façon infâme.

L'éditeur

Aide de jeu - Le Retour du Molosse, document 1

dans la section Sleetmore. En suivant les informations de la notice nécrologique, les investigateurs souhaiteront peut-être parler aux personnes ayant étudié avec eux à Cambridge. Des sources respectables, comme Anthony De Brett (travaillant maintenant pour le Home Office[2] et membre de clubs prestigieux), se souviennent de Belvedere et De Wynter comme des solitaires décadents et inséparables, destinés à connaître ce genre de fin malheureuse. Faisant l'objet de nombreuses rumeurs, Belvedere et De Wynter étaient associés à des beuveries, des expérimentations avec les drogues, un intérêt marqué pour la magie noire (« J'ai même entendu dire qu'ils avaient été voir le vieux Crowley en Sicile ») et une sexualité sortant de l'ordinaire (« si vous voyez ce que je veux dire »). Depuis leur exil volontaire au nord, il n'a plus beaucoup entendu parler d'eux, quoique son poste au Home Office lui ait permis d'apprendre qu'ils avaient été suspectés de profanation de sépulture. Impossible d'en apprendre plus, même en vidant ensemble une bouteille de porto.

2 *NdT : équivalant anglais du ministère de l'Intérieur.*

- **29 octobre 1921** : découvertes de traces étranges dans le parc du manoir.
- **18 novembre 1921** : De Wynter est tué par le Molosse dans le parc de Sleetmoor.
- **19 novembre 1921** : Belvedere enterre De Wynter et se soumet au Molosse.
- **24 novembre 1921** : Belvedere fuit à Londres avec l'amulette.
- **23–27 novembre 1921** : les phénomènes liés au Molosse vont crescendo autour de lui.
- **28 novembre 1921** : Belvedere retourne aux Pays-Bas, via Rotterdam, pour rendre l'amulette, mais on la lui dérobe. Mort de plusieurs membres d'une famille criminelle à Rotterdam (cf. la chronologie du Slachter).
- **29 novembre 1921** : Belvedere apprend les meurtres de Rotterdam. Il ouvre à nouveau la tombe de Marskramer et trouve de la chair sur le squelette, des chauves-souris et l'amulette. Il s'enfuit et se suicide à l'hôtel Krasnapolsky.
- **30 novembre 1921** : on découvre le corps de Belvedere ; l'inspecteur Visser enquête.
- **3 décembre 1921** : la mort de Belvedere est rapportée dans les journaux, le corps de De Wynter est découvert sur le domaine du manoir de Sleetmoor par le constable Croaker.
- **5 décembre 1921** : la notice nécrologique de St John De Wynter est publiée dans *The Times* (document 1).
- **7 décembre 1921** : rapport du médecin légiste sur St John. Prothero est notifié et commence à s'informer sur leurs biens.
- **14 décembre 1921** : St John De Wynter est inhumé dans la cour de l'église de Sleetmoor, à l'insistance de Prothero. Plus tard, les cendres de Belvedere sont dispersées au même endroit.
- **21 décembre 1921** : Prothero reçoit l'homologation testamentaire de Belvedere et De Wynter ; il réalise l'étendue de leurs dettes.
- **3 janvier 1922** : la mise aux enchères du manoir Sleetmoor et de tout son contenu est annoncée pour la mi-avril par Grisby & Co.

- On fit construire des fortifications à Sleetmoor après la rédaction du Domesday Book* (1086), bien que celui-ci mentionne déjà l'existence d'un village à cet endroit.
- Au douzième siècle, la motte et le pont furent remplacés par un château en pierre plus conséquent. Les archives montrent que la famille De Ville s'en servait de place forte, peut-être contre les pillards écossais.
- Lors de la Première Révolution anglaise (1642-45), le château fut assiégé par les Têtes rondes. Quand les royalistes se rendirent, les partisans du Parlement sabotèrent les défenses du château, en abattant les murs et en déstabilisant les tours.
- A la restauration, le château endommagé revint entre les mains de la famille De Ville. Mais Simon ayant acquis des goûts dissolus lors de son exil en France, il fit banqueroute et à sa mort en 1687, le château fut vendu.
- Le château Sleetmoor fut acheté par un riche banquier de York, un certain Providence Motley, qui dépensa beaucoup d'argent pour en faire ce qui deviendrait le manoir. Après sa mort, sa famille n'y séjourna que quelques années avant de le revendre.
- En 1708, le manoir Sleetmoor fut acheté par la famille Duncombe pour y loger des tantes célibataires, et éviter qu'elles ne s'installent chez eux, dans une élégante demeure néoclassique plus proche de York.
- Le manoir Sleetmoor fut à peine entretenu jusqu'à vingtième siècle. Après la mort de l'héritier de la famille, à Ypres en 1917, il fut mis en vente, attendant deux ans avant que St John De Wynter ne l'achète en 1919 pour 700 livres.
- Le 3 décembre 1921, le corps démembré de St John De Wynter fut retrouvé enterré dans le domaine du manoir. Le coupable était apparemment son compagnon, Lawrence Belvedere, qui s'est suicidé à l'hôtel Krasnapolsky d'Amsterdam le 29 novembre.

Note : * Recensement de l'Angleterre commandé par Guillaume le Conquérant.

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 2



Ellis Breen

65 ans, libraire perturbé

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09 (04)
Santé Mentale	0

Compétences

Allemand	35 %
Anglais	99 %
Crédit	55 %
Droit	30 %
Français	45 %
Latin	50 %
Métier: expertise de livres	85 %
Négociation	70 %
Persuasion	55 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines: histoire	55 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Livre lancé	25 %
Dégâts 1D2	
• Livre lourd	20 %
Dégâts 1D4 +1	

Recherches dans le catalogue de la vente

Le meilleur endroit pour se renseigner sur les lots serait la salle de lecture du British Museum, à Londres (cf. la section appropriée dans « L'Horreur des Jermyn », page 106). Tant que le demandeur est respectable et accrédité, il ne devrait pas y avoir d'obstacle, même si la lecture peut prendre du temps et avoir un impact sur la compétence Mythe de Cthulhu et la SAN. Le livre de base de l'*Appel de Cthulhu* contient un historique du *Necronomicon* et une présentation plus brève des autres ouvrages principaux du Mythe. En jeu, un texte comme *L'Histoire de l'Occultisme*, de Skillen (cf. le lot 560 du catalogue) fournira toutes les informations historiques nécessaires. Si les investigateurs souhaitent en savoir plus sur le contenu d'un livre en particulier que ce qu'indique le catalogue, ni Prothero, ni le commissaire-priseur ne seront en mesure de les aider. Ils renverront les investigateurs à leur expert, M. Ellis Breen de York, qui a évalué les livres et dont le numéro de téléphone est sur le catalogue.

Contacter les commissaires-priseurs

Que ce soit par lettre, par télégramme, par téléphone ou en personne, les investigateurs tomberont probablement sur Mme Esme Dulcet, la secrétaire de Clement Grisby et compagnie. Elle répond à toutes les questions sur le lieu, la date et les conditions des enchères (que l'on trouve aussi dans le catalogue). Si on lui pose des questions sur les lots de livres, elle conseillera à ses interlocuteurs de contacter leur expert, M. Ellis Breen de York, qui a écrit le catalogue, et dont le numéro est sur la couverture. Un test réussi de Persuasion ou de Baratin peut convaincre Mme Dulcet de leur passer M. Grisby lui-même, mais il n'a rien de plus à leur dire, si ce n'est une chose. S'il est Persuadé, ou Baratiné, ou interrogé par quelqu'un ayant au moins 50 % en Crédit, il révélera agir au nom de Raymond Prothero, exécuteur testamentaire des biens de De Wynter et Belvedere, actuellement au manoir Sleetmoor.

Contacter Prothero

Une demande directe par lettre ou par télégramme (il n'y a pas de téléphone au manoir Sleetmoor) ne donne aucun renseignement n'étant pas déjà dans les journaux ou le catalogue. Si on l'interroge sur des livres en particulier, Prothero invitera les investigateurs à contacter le commissaire-priseur, Clement Grisby ou l'expert, M. Ellis Breen de York, dont les coordonnées sont sur la couverture du catalogue. Une visite en personne est traitée dans la section Sleetmore, ci-dessous.

Contacter M. Breen

Ellis Breen est une figure respectée dans le monde des collectionneurs de livres anglais, connu pour sa diligence et sa bienséance. Malheureusement, feuilleter la collection De Wynter l'a rendu définitivement fou. Maintenant paranoïaque, il est terré dans son bureau, au fond de son magasin, depuis des semaines, barricadé par des murs de livres occultant les fenêtres et les portes, évitant tout contact humain. Il y a quelques jours, la pile de livres bloquant la fenêtre de la salle de bain s'est effondrée, coinçant la porte fermée et le privant de son accès à l'eau potable. M. Breen l'a accepté avec philosophie. Il mange des recettes d'un exemplaire abîmé de *Guide d'une maison bien tenue*[3] de Mme Beeton et « boit » *Les lochs d'eau douce d'Écosse*. Il répond encore au téléphone, mais s'est par ailleurs délibérément coupé du monde extérieur.

- **Par téléphone:** M. Breen a une voix rauque, presque desséchée, mais il répond de son mieux grâce à sa vaste connaissance des livres. Il développera un peu les informations du catalogue, mais pas au point que les personnages n'aient pas envie de s'adresser ailleurs. Des tests réussis de Bibliothèque et de Baratin peuvent lui faire révéler la présence de sorts dans les livres qui en contiennent (cf. Guide du catalogue à l'usage du gardien), mais il ne les nommera pas et sera plus prudent dans le reste de la conversation. Il refusera toutes les tentatives d'arranger un rendez-vous en personne, expliquant qu'il « fait des piles, des piles, pour un inventaire ». Si les investigateurs évoquent l'état mental de Belvedere et De Wynter avec lui, ils peuvent obtenir une donnée essentielle: Breen s'enflamme « Quiconque lisant ces livres en deviendrait fou, bien sûr. Les choses que l'on apprend! Les goûts que l'on développe! Et les forces obscures qui nous attirent à elles! Pas surprenant qu'ils aient mal fini, n'est-ce pas? On n'aurait pas cru Belvedere assez bête pour revenir sur les lieux du crime à Amsterdam. Mieux vaut rester tranquille, qu'ils ne nous remarquent pas. (Il s'interrompt) Qui êtes-vous, déjà? » À partir de là, la paranoïa de Breen prend le dessus et il ne dit plus rien d'utile.
  Si la conversation téléphonique se déroule sans incident, un investigateur peut remarquer un fait insolite sur un test d'Intuition: bien que libraire, M. Breen n'a rien essayé de leur vendre.
- **Par courrier:** M. Breen ne répond plus au courrier, sa boîte est pleine. Il ne reçoit pas les télégrammes.
- **En personne:** le magasin de M. Breen, dans le quartier des Shambles à York, est

3 *NdT: « Book of Household Management », un des premiers livres de recettes modernes.*

fermé, comme le précise un panneau à la porte. Les fenêtres sont bouchées par des piles de livres. Si on interroge les voisins, ils pensent que M. Breen fait l'inventaire des livres dans un endroit appelé Sleetmoor, quoique l'un d'eux peut se souvenir de l'avoir vu revenir.

Si les investigateurs tentent de rentrer par effraction, ils constatent que les verrous extérieurs sont de qualité médiocre (FOR 15), mais que les loquets et livres entassés derrière donnent aux portes déverrouillées une FOR de 35. Les portes intérieures ne sont pas fermées à clef, mais il faut battre une FOR de 25 pour les forcer. Les fenêtres sont barrées (FOR 50), mais si on brise le verre et que l'on fait tomber les livres, M. Breen se met à hurler, obligeant à entrer par ailleurs. Récemment, Breen est arrivé à court de bougies, mais il s'est habitué à la pénombre régnant dans la pièce. Si quelqu'un essaie d'entrer, il va lui lancer des livres (25 % dans le noir) pour 1D2 points de dégâts, puis maniera une bible imposante (20 % de chances de toucher) pour 1D4 +1 points de dégâts. Il lui reste peu de points de vie (4) et arrivé à zéro, il sera catatonique pendant plusieurs jours. S'il est saisi et désarmé, Breen peut être interrogé avec des résultats proches de ceux indiqués dans la section précédente. La perte de SAN pour avoir découvert M. Breen vivant, mais fou, est de 1/1D3.

Si les investigateurs ne rendent pas visite à M. Breen, la veille des enchères, ses voisins commenceront à s'inquiéter. Quand la police entre, elle le découvre mort de déshydratation. La nouvelle sera transmise aux commissaires-priseurs, et via eux, à Prothero. Les investigateurs peuvent en entendre parler, pour une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale. Si les investigateurs ont consulté Breen par téléphone, notez bien la date. Si elle est proche des enchères, le rapport indiquera qu'il est mort depuis plusieurs jours, laissant penser aux investigateurs qu'ils ont peut-être parlé à un cadavre (1/1D4 +1).

Les Pays-Bas

Voyage depuis les États-Unis

Le bateau est le seul moyen de transport (naturel) disponible. Si les investigateurs souhaitent effectuer un trajet direct entre les É.-U. et l'Europe continentale, des liaisons hebdomadaires vers Hambourg (Allemagne) et Rotterdam (Pays-Bays) ont récemment été rétablies après la guerre. La traversée peut être difficile en hiver (test d'Endurance chaque jour) et dure une semaine. Le tarif est de 190 dollars pour un ticket de première classe, 125 dollars pour la classe tourisme, 80 dollars pour la troisième classe et 60 dollars pour l'entrepont. Des paquebots se rendent également de New York à Liverpool ou Southampton. Ils sont traités dans la section Sleetmoor, tandis que les liaisons entre le Royaume-Uni et Amsterdam sont détaillées ci-dessous.

Voyage depuis le Royaume-Uni

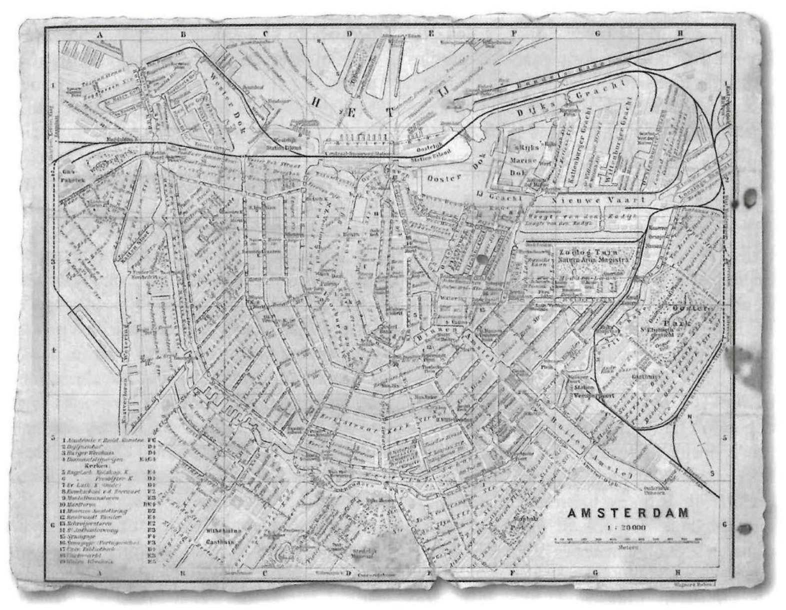
- **Aller à un port sur la Manche :** la ligne la plus proche et la moins chère (1 livre) est celle d'Hull, mais les traversées sont peu fréquentes, peu confortables et sujettes aux annulations. La deuxième plus proche consiste à prendre le train jusqu'à King's Cross (Londres), puis soit une correspondance jusqu'à la station Liverpool Street et le train vers Harwich, soit une correspondance jusqu'à la station Charing Cross et un train vers Douvres (ces deux options coûtent 3 livres).
- **Traverser la manche :** le tarif coûte l'équivalent d'une livre en première classe ou 35 pence en troisième classe par tranche de 3 heures de trajet. Selon le point de départ, la traversée prend entre 3 et 12 heures : Douvres–Calais (France) 3 heures, Douvres–Ostende (Belgique) 5 heures, Harwich–Rotterdam 6 heures, Harwich–Anvers (Belgique) 5 heures, Hull–Hambourg (Allemagne) 12 heures. La société de Harwich est LNER, celle de Douvres Southern Railways. La traversée peut être difficile.
- **En avion :** il en coûte 3 livres pour atteindre l'aéroport de Londres, puis 12 livres pour le trajet Londres–Paris. L'avion est plein, les places exiguës et le vol peut être annulé en cas de mauvais temps ou de vents trop forts.
- **D'Europe à Amsterdam :** le trajet en train entre Rotterdam et Amsterdam prend une heure. Amsterdam est à 2 heures d'Anvers, qui est elle-même à 1 heure d'Ostende et 1 heure et demie de Calais. Une ligne de train relie directement Hambourg à Amsterdam en 4 heures.

Les Pays-Bas et Amstersam

On obtient facilement les informations suivantes dans des livres anglais.

Les Pays-Bas, qui furent longtemps un objet de conflit durant la Réforme, sont devenus un pays colonisateur, un axe commercial et un point central des efforts de paix, comme la Cour permanente de justice internationale basée à La Hague.

Le territoire néerlandais a dépendu des ducs de Bourgogne entre 1384 et 1477, avant de passer par héritage aux Habsbourg jusqu'en 1556 quand il est devenu les Pays-Bas espagnols. En 1579, avec l'Union d'Utrecht, les sept provinces s'unissent et demandent leur indépendance vis-à-vis de l'Espagne. C'est le début de la Guerre de Quatre-vingts Ans, qui s'achève en 1648 par le traité de West-



Carte du centre ville d'Amsterdam en 1923

phalie. La première guerre anglo-néerlandaise éclate en 1652, la troisième en 1672, mais ce sont les Français qui conquièrent le pays en 1795. Les Pays-Bas sont un territoire français jusqu'à la défaite de Napoléon en 1815. Il devient alors le Royaume-Uni des Pays-Bas, puis le royaume des Pays-Bas à partir de 1830 et de l'indépendance de la Belgique. Monarchie parlementaire, les Pays-Bas sont restés neutres durant la Grande Guerre. La monnaie locale est le florin.

La ville d'Amsterdam a été fondée en 1204 par Florent V, qui mourut assassiné suite à un complot soutenu par Edward Ier d'Angleterre. Des incendies détruisirent les trois quarts de la ville en 1421 et 1452, après quoi la brique et la pierre devinrent obligatoires. Amsterdam est célèbre pour ses canaux, sa production artistique et son quartier chaud (De Wallen) où la prostitution est légale.

Logements

Les établissements de luxe comprennent l'Hôtel Américain (refait en 1902 dans le style Art nouveau), l'hôtel Amstel, l'Hôtel de l'Europe (1896, entrée refaite en 1910) et l'hôtel Krasnapolsky, coûtant chacun 2 livres la nuit. Peut-être Prothero est-il allé jusqu'à recommander l'hôtel Vermeer, sur les conseils de l'inspecteur Visser. Plus modeste, une chambre ne coûte qu'une livre la nuit (et les allées et venues du groupe seront plus faciles à noter).

Un triste accueil

S'il est une chose que le groupe remarquera en arrivant, c'est l'agitation qui secoue la capitale, rythmée par les cris des vendeurs des journaux *De Volksrant* ou *De Telegraaf*: « Slachter Slaat Weer Toe ! » (« Le Boucher frappe à nouveau ! »). Un test d'Intuition permet de se souvenir d'un petit article dans *The Times* (où tout autre quotidien que les investigateurs ont lu en Angleterre) se moquant de l'incapacité de la police néerlandaise à attraper le meurtrier que les Anglais appellent « l'Éventreur d'Amsterdam ». Son nom local est De Slachter, et il concentre toute l'attention de la police, qui a oublié le suicide d'un étranger datant de l'année dernière.

Si les investigateurs sont en mission pour Prothero, ils voudront sans doute aller voir l'inspecteur Visser (cf. ci-dessous) pour examiner les affaires de Belvedere et peut-être sa chambre dans l'hôtel Krasnapolsky. Par contre, si leur point de départ est De Slachter, ils ont une enquête plus compliquée devant eux.

L'hôtel Krasnapolsky

Le suicide de Lawrence Belvedere est un sujet sensible dans l'hôtel, qu'un simple réceptionniste se refusa d'évoquer. Si les investigateurs insistent, on les emmènera voir un responsable. Avec un niveau de Crédit suffisant, ou un test de Baratin ou de Persuasion, ils peuvent éviter de se faire éconduire grossièrement, avec un zeste de menace de poursuite en diffamation en prime. Les responsables répéteront que leur hôtel n'a pas été le lieu d'un meurtre du Slachter le 18 novembre 1921, qu'ils se sont comporté correctement et que toute l'histoire est une invention d'une ancienne employée, une certaine Mlle Dekker, qui en veut à l'hôtel depuis qu'elle a été renvoyée pour négligence. Une approche diplomatique (Persuasion) permet d'apprendre ou de confirmer que l'incident implique le suicide d'un citoyen anglais appelé Lawrence Belvedere, qui s'est tiré une balle dans la tête. L'inspecteur Visser a géré l'affaire.

Minette Dekker

Il est possible de retrouver Minette Dekker, l'ex-femme de chambre de l'hôtel Krasnapolsky en passant par les agences de placement via lesquelles elle cherche du travail. Intéressée, elle dira sans problème tout ce qu'elle pense que son auditoire souhaite entendre contre de l'argent. Sérieusement secouée d'avoir trouvé le corps de Belvedere, elle a ensuite suggéré à un journaliste que le Slachter avait frappé dans l'hôtel le 29 novembre, mais que les responsables l'avaient caché. L'histoire n'a pas été publiée, l'hôtel ayant menacé le journal d'un procès, mais Minette racontera son histoire avec plaisir, si on l'interroge et qu'on la paye. Si on la Persuade de se souvenir des détails du séjour de Belvedere, elle se rappelle qu'il portait une bêche neuve lors de son enregistrement. Ni Visser, ni les responsables ne pourront confirmer ce détail, pourtant exact.

Inspecteur Visser

Qu'ils soient envoyés par Prothero ou consultent la police à propos du suicide de Belvedere, les investigateurs finiront par être envoyés au *politiebureau* (le commissariat) abritant le bureau de l'inspecteur Visser de la police d'Amsterdam.

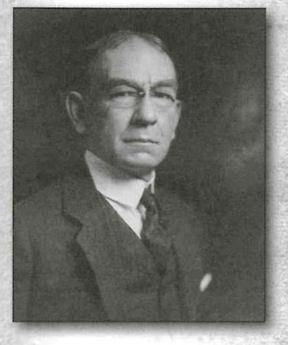
Lugubre et solide, mais le cœur fragile, Visser est extrêmement professionnel et répondra aux questions concernant le suicide de Belvedere aux personnes autorisées. Il expliquera, si nécessaire, qu'en cherchant ses légataires en Angleterre, la police britannique a découvert sa maison vide et le corps de son ami enterré dans le jardin. Il l'a probablement tué dans une querelle, s'est



enfui, et a fini par se tuer de remords. Visser fut surpris d'apprendre que Belvedere était un meurtrier et exprime ses condoléances aux investigateurs, si nécessaire. Toutefois, il avait deviné son esprit dérangé en lisant le commentaire qu'il a laissé dans le registre de l'hôtel. Il a noté son occupation comme « écrivain » en ajoutant « Je n'ai rien d'autre à déclarer que ma folie ! » Visser s'intéressera aux autres points communs que Belvedere pouvait avoir avec Oscar Wilde (dont la déclaration est une parodie de celle que l'auteur a faite à la douane américaine).

Les affaires de Belvedere

Dans une valise en cuir usée portant son monogramme, elles comprennent des vêtements choisis à la hâte, un peu de monnaie néerlandaise, un revolver .32 que Visser ne peut pas confier à quelqu'un sans une licence appropriée et quelques feuilles de papier. Techniquement, les affaires de Belvedere devraient inclure son dernier testament, tel que présenté dans la nouvelle *Le Molosse* (que le gardien peut obtenir sur Internet et imprimer dans une police manuscrite), mais c'est optionnel. Dans tous les cas, on trouve une feuille cryptée indiquant la position de la tombe, sans la nommer (document 3). Visser pense qu'il s'agit du lieu d'une assignation, rien de plus. La feuille donne toutefois l'adresse de Nicholaas van Scheveningen. Lorsque Visser l'a interrogé, il lui a dit que deux Anglais étaient venus le voir le 19 septembre 1921, pour lui poser des questions sur un ancêtre. Il leur a raconté tout ce qu'il savait. Visser a vérifié, et Belvedere n'est pas retourné chez van Scheveningen lors de son deuxième séjour à Amsterdam. Ne lisant pas très bien l'anglais, Visser n'a pas lu la longue note laissée par Belvedere, la prenant pour une œuvre de fiction. Il ignore également que De Wynter a été dépecé de la même façon que les victimes du Slachter ; il suppose que Belvedere l'a tué par balle. L'inspecteur ne participe pas à l'enquête sur le tueur en série, et il sera intrigué que les



Inspecteur Willem Visser

45 ans, détective démotivé

APP	10	Prestance	50 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

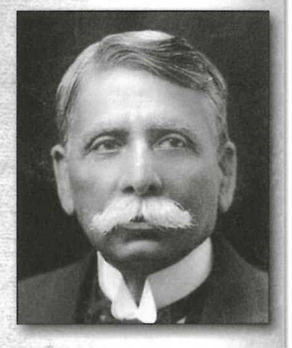
Compétences

Anglais	40 %
Baratin	40 %
Néerlandais	80 %
Persuasion	45 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

- Bagarre — 60 %
  Dégâts 1D2 + Impact
- Matraque — 50 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Revolver .32 — 35 %
  Dégâts 1D8





Nicholaas van Scheveningen
68 ans, enseignant à la retraite

APP	09	Prestance	45 %
CON	04	Endurance	20 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	06
Santé Mentale	70

Compétences

Anglais	50 %
Bibliothèque	75 %
Latin	40 %
Néerlandais	85 %
Sciences humaines : histoire	65 %
Trouver Objet Caché	10 %

investigateurs fassent un lien entre lui et le suicidé. Il tâchera de suivre leurs progrès, les contactant régulièrement et allant jusqu'à les prendre en filature. S'ils établissent un lien convainquant, il usera des mesures à sa disposition, y compris les arrêter, jusqu'à ce qu'il soit sûr qu'ils lui ont dit tout ce qu'ils savent sur l'affaire (et donc jusqu'à ce qu'il ait lu toutes leurs notes). Il apportera alors ces nouvelles informations au *hoofdcommissaris* (commissaire) Van Meegeren pour tenter de prendre la place de l'inspecteur Tinbergen en charge de l'affaire du Slachter.

Nicholaas van Scheveningen

Les investigateurs voudront probablement parler à van Scheveningen. Il habite à Oude Kerkstraat (« rue de l'ancienne église »), dans une rangée de hautes maisons en brique bordant un canal, construites en 1780 et appartenant à sa famille depuis plus d'un siècle. Van Scheveningen est âgé et sa santé laisse à désirer, mais il a toujours l'esprit vif. Il se demande pourquoi tant d'étranger et de détectives frappent à sa porte.

Le fait que De Wynter et Belvedere connaissent ses ancêtres l'a surpris. Ils avaient en leur possession, semble-t-il, un exemplaire d'un livre maudit de son arrière-arrière-arrière-grand-père, Allard van Scheveningen. Il peut répéter aux investigateurs ce qu'il a déjà dit à De Wynter et Belvedere. Jusqu'à la publication de ce livre, Allard était un historien respecté, connu pour sa bibliographie de l'artiste du seizième siècle, Hieronymous Wolfsdonken. Allard avait fait un beau mariage (la famille de sa femme possédait toute la rangée de maisons) et il travaillait pour diverses universités. Mais alors, il a découvert des papiers confiés à Wolfsdonken par un condisciple, le fameux voyageur Albrecht Marskramer. Ces papiers ont conduit Allard à enquêter, puis à écrire sur lui. Le scandale fut tel qu'il n'a pu publier que le premier volume. Allard a été l'objet de moqueries pour avoir cru les divagations d'un dément.

En enquêtant sur la vie d'Allard, Nicholaas a découvert la tombe de Marskramer, à Sint Janskerkhof. Il y a envoyé les Anglais si curieux, à l'aide de la feuille dans les affaires de Belvedere (document 3). Nicholaas est troublé par la suggestion qu'ils aient pu profaner la tombe : « Grafschennis ? Grafroof ? C'est la sorte de choses qu'on accusait cet homme terrible d'avoir pratiqué ici et en extrême orient, selon le journal qu'a lu mon ancêtre. Quand il a constaté la réaction à son premier volume sur la vie de Marskramer, il s'est retenu et a détruit ou caché le journal. Je crois que Wolfsdonken était censé l'avoir publié, mais qu'il a préféré l'oublier. Mon ancêtre n'était pas aussi raisonnable. Des membres du conseil municipal sont venus rechercher le journal, et il leur a dit qu'il l'avait brûlé. Ils l'ont forcé à détruire certains de ses écrits à son sujet. Et il semble que ma famille ait détruit le reste après sa mort. Le volume publié sur Marskramer est aussi très rare. Les archives nationales en ont un exemplaire, que j'ai lu il y a des années. Pour autant que je sache, il a été écrit dans son bureau, mon bureau, à l'étage. Voulez-vous le voir ? »

La large table moderne de Nicholaas fait face une fenêtre donnant sur la cour arrière, mais les panneaux en bois ornant les murs sont anciens. Si on l'interroge sur l'existence de passages secrets, il explique qu'il a mesuré la pièce au millimètre près et vérifié sous le parquet. « Il n'y a pas de place pour une cache ou une porte dérobée dans cet immeuble. » Si les investigateurs ne le croient pas sur parole et qu'ils tapotent les étagères contre le mur mitoyen, celle du milieu sonnera creux. Un test d'Intuition permet de trouver le poussoir. Avec un grincement, l'étagère s'enfonce dans le mur, s'ouvrant par la droite. Un air vicié mais pas étouffant sort du passage. Le poids des livres bloque le mécanisme et empêche la porte de se refermer, indiquant qu'elle ne sert pas régulièrement. Nicholaas est ahuri par cette découverte : « Mais ça donne chez le voisin ! ».

Il est sous le choc, et le droit de passer le premier revient au découvreur.

L'héritage d'Allard van Scheveningen

Effectivement, la minuscule antichambre empiète clairement dans la maison voisine. Allard l'a créé sur la propriété de son beau-frère à une époque où elle n'était pas occupée. Comme on accède au petit grenier de la maison voisine par un couloir cloisonné, personne n'a remarqué le mètre d'espace manquant. Étroite, poussiéreuse, humide et sentant le pourri, la pièce de deux mètres de haut est envahie par les toiles d'araignées. Des cadavres desséchés de rats sont incrustés dans la poussière qui se soulève à chaque pas. Les seuls meubles sont une table, orientée dans le même sens que celle

de Nicholaas, et un siège médiéval rustique au vernis gratté par des griffes de rats. Sur le bureau, on reconnaît à peine un encrier en étain précieux et un tome épais au milieu des restes de papier, de la saleté et des crottes de souris. La couverture du livre a été rongée et arrachée. Elle est par terre, dans la poussière ; le cuir marron grignoté porte les initiales AM. Les pages du livre ont servi de festin aux rongeurs, qui n'ont laissé que des confettis de mots latins. Mais si l'on balaie tout cela, on trouve en dessous les dernières pages du journal, quelques feuilles vierges et le verso de la couverture. Seule la dernière entrée est lisible (document 4).

Une cour d'église hollandaise

Les investigateurs voudront peut-être enquêter à Sint Janskerkhof (la cour de l'église Saint-Jan). Entouré en partie par un mur, en partie par l'église carrée et en partie par une haie de conifères, le cimetière n'est surplombé par aucune habitation humaine. La rangée et le nombre du document 3 les conduisent à la tombe de Marskramer. La pierre tombale rongée par l'érosion et le lichen indique seulement « Marskramer 1381–1448 ». Il est clair que la tombe a été dérangée au cours des six derniers mois. Le cadavre d'un gros oiseau (un busard) est à moitié fiché dans la terre. Si Visser suit le groupe, il le laisse creuser le temps d'aller chercher de l'aide. Les investigateurs ne se feront pas arrêter avant d'être arrivés au fond de la tombe. Là, ils trouvent un cercueil toujours intact, quoi que le couvercle soit abîmé comme s'il avait été forcé plus d'une fois. Contrairement aux deux profanations précédentes, cette fois le cercueil est vide. Pendant que les investigateurs encaissent cette nouvelle, Visser et ses hommes les encerclent, puis les arrêtent pour *grafschennis en grafroof* (profanation et pillage de sépulture).

L'interrogatoire commence dès qu'ils arrivent au *politiebureau*. Il faut des heures pour bénéficier d'avocats approuvés par l'ambassade et du personnel du consulat. Graduellement, en analysant l'angle des questions de Visser, les investigateurs peuvent comprendre (test d'Intuition) que l'une des premières victimes du Slachter était le gardien de Sint Janskerkhof. Une famille d'escrocs de Rotterdam était probablement les toutes premières, mais ce meurtre fut le premier à Amsterdam.

Les charges de profanation réduiront à néant tout le capital de sympathie que les investigateurs pourraient avoir accumulé aux Pays-Bas. Ils seront retenus aussi longtemps que Visser l'estimera nécessaire, mais les détails sont suffisamment embarrassants pour que les autorités ne souhaitent pas voir l'affaire arriver devant les tribunaux. Les investigateurs seront finalement raccompagnés au port de Rotterdam d'où ils devront repartir d'où ils viennent. Le gardien peut décider que l'un des détectives qui les surveille est l'adjudant Tinbergen, récemment rétrogradé de son rang de lieutenant, selon le résultat des machinations de Visser.

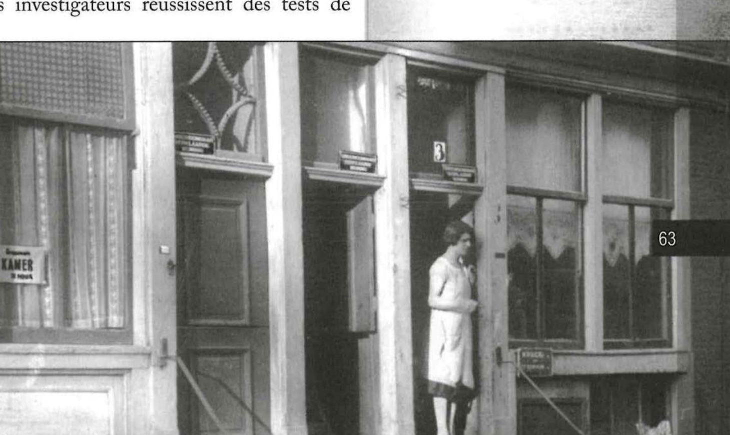
Nicholaas du Scheveningen
40 Oude Kerk Str.
Amsterdam

Kerk
St. Jan
A.M.
Str

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 3

L'affaire du Slachter

L'horrible piste du Slachter est abondamment détaillée dans les journaux néerlandais. Il est relativement facile d'établir une chronologie consolidée des attaques, si les investigateurs réussissent des tests de



À notre époque et dans notre monde, un homme ne peut vivre à la façon des habitants du Plateau. Une race d'esclave paraît nécessaire. Je ne peux plus continuer, et je ne peux plus revenir en arrière.

Mes jours sont comptés. Ma quête de la vie éternelle va s'achever par une mort sordide dans quelques heures. Les aboiements du Molosse résonnent de plus en plus fort. Mais je suis le seul à les entendre. Pour les autres, ils semblent venir de loin. Je suis peut-être fou, mais je ne succomberais pas.

Si seulement j'avais avec moi le texte d'Alhazred que j'ai vu à la cour de Prague. Ce sont ses pages qui m'ont lancé à la recherche de Leng, où j'ai trouvé la pierre qui scelle mon destin. Si je laisse le Molosse me prendre, il sera le maître de mon âme éternelle et la malédiction de la gemme passera à un autre.

Mais si je franchis de moi-même la barrière de l'autre monde, je ne risquerais qu'une damnation mineure et j'échapperais à son emprise. Je peux me cacher dans la mort et m'assurer que la gemme est enterrée avec moi.

Je dois m'infiltrer en elle, le jade ou la fermeture, peu importe, lui transférer suffisamment de mon essence pour que ma volonté puisse puiser dans le pouvoir de la gemme. Wolfsdonken devra suivre mes instructions. Il me doit bien cela. Ceux qui viendront ensuite désireront posséder le jade aperçu dans mon portrait, et ils lâcheront le Molosse à leurs trousses. Leurs âmes vont le nourrir et je le guiderai depuis ma cachette. Les créatures qui l'accompagnent, des chauves-souris si l'on peut les appeler ainsi, se plieront elles aussi à ma volonté. Elles me reconstruiront à partir de fragments, d'éclats et de parcelles.

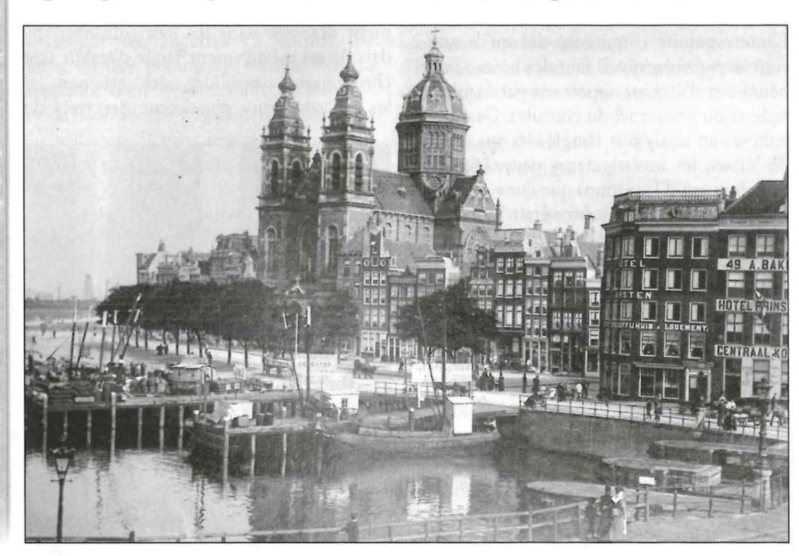
Je dois consulter à nouveau Alhazred ce jour, mais je suis certain qu'avec l'invocation adéquate et le sang d'un nouveau-né, je peux séparer le jade de son image. Au lieu d'être dévoré par le Molosse comme un cadavre de plus, je vais me nourrir de ses sacrifices. Et enfin, je vais renaître tel un dieu.

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse,
document 4

Néerlandais et de Bibliothèque. Le résultat donne le document 5. Le document 6 offre un exemple d'article de journal daté du 1er février 1922.

L'enquête de police

L'investigation est dirigée par l'inspecteur Piet Tinbergen, parce qu'il avait le plus d'ancienneté parmi les détectives des premiers meurtres, et parce qu'il a été le premier à les lier et à suspecter l'œuvre d'un tueur en série (même si le terme n'était pas employé à l'époque). Malheureusement, l'enquête n'a quasiment pas avancé en février ; les renseignements sont mal archivés, les indices mal traités et le travail souvent redondant. L'équipe chargée de l'affaire est noyée sous une montagne de pistes qu'elle est incapable de suivre, le public les bombardant d'informations utiles ou inutiles. En fait, Tinbergen en est réduit à attendre



une autre attaque en espérant qu'elle fournira des indices salutaires. Jusqu'ici, chaque nouveau meurtre a révélé des liens entre les crimes précédents du Slachter, liens qui avaient échappé aux détectives. Le dernier coup dur a été le suicide du médecin légiste de l'équipe.

Rencontrer Tinbergen

Petit, les cheveux grisonnant, mais vif de corps et d'esprit, Tinbergen est désespéré par son enquête sur le Slachter. Comment quiconque pourrait-il résoudre cette affaire ? Si on lui demande des détails, il s'enrage qu'il soit impossible que le tueur puisse tuer avec une telle violence, une telle fureur, puis parvienne à sortir sans laisser ne seraitce qu'une empreinte ! Il est impossible que les quelques suspects soient assassinés à leur tour ! Si ce n'était pas complètement idiot, il dirait que les tueurs deviennent des victimes selon un cycle de 3 à 5 jours, emportant toutes les personnes présentes dans la pièce; ou qu'une espèce de secte thug[4] œuvre sans distinction. Enfin, il dit avec sérieux : « Votre hypothèse est aussi bonne que la mienne. Si ça se trouve, elle est même meilleure que la mienne. » Sa déclaration est le prélude d'un long interrogatoire, si Tinbergen est toujours en charge, ou un silence méprisant, s'il a été écarté de l'affaire.

Les scènes de crime et le suicide du médecin légiste

Les investigateurs n'auront pas accès à des scènes de crime intactes, à moins qu'ils ne se rendent rapidement à Rotterdam ou qu'ils soient en Angleterre plus tard. La perte de SAN est de 1/1D6 +1. La police garde des photographies de toutes les scènes depuis le 17 janvier. Elles provoquent une perte de 1/1D3 SAN pour la première ou 1/1D4 +1 pour le lot. Les photographies montrent que les victimes ont été littéralement écartelées plutôt que démembrées. Les gros plans permettent quelques observations troublantes. Le médecin légiste, Hendrik Steen, a également vu les scènes de crime et commençait à suspecter que les taches de sang et la disposition des membres arrachés lors des attaques du Slachter cachaient quelque chose de surnaturel. Une réussite critique en Trouver Objet Caché permet de relier deux photographies et de comprendre que la main tranchée d'Antje de Jong a rampé pour se cacher sous le lit, comme si elle était vivante (perte de 1/1D3 points de SAN) avant qu'elle ne meure. Cette observation ne fait que confirmer plusieurs observations moins nettes de Steen, et qui l'ont fait basculer. Officiellement, il se serait suicidé à cause d'une surcharge de travail et de ne pas



avoir trouvé d'indice permettant à ses collègues de résoudre l'affaire. Le fait que ses demandes de transfert aient été ignorées est un autre détail embarrassant pour la police qui n'a pas été divulgué à la presse.

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse,
document 6

Une scène horrible

Un reporter du Volksrant découvre le nouveau crime du Slachter

Notre reporter, dont nous devons taire le nom à la demande de la police, de peur qu'il devienne la prochaine victime du Slachter, était à la recherche de la femme de ménage, Elsa Douwe, afin de recueillir ses impressions sur la scène de crime des Wolfsdonken, à Mauritskade, le 17 janvier. En tant qu'employée des Wolfsdonken, elle avait apparemment aidé à nettoyer les traces sanglantes laissées par le travail d'Hendrik Steen, le médecin légiste. N'ayant pas de réponse à l'heure du rendez-vous et voyant la porte entrouverte, il est entré. Et c'est là qu'il a découvert trois corps, qu'il a supposé être Mme Douwe, son mari Denis et leur fils Pieter. Ils étaient morts de façon si violente que le sang et leurs organes étaient mélangés. C'était plus qu'un homme ne peut en supporter. Une fois de plus, il y avait un lien entre les victimes (ici, les Wolfsdonken et Mme Douwe). Notre reporter vit dans la crainte d'être le prochain sur la liste.
Protégé par la police dans un hôtel payé par le Volksrant, il fume sans arrêt, revivant ce qu'il a vu. La folie nécessaire pour démembrer trois personnes de cette façon lui rappelle Meurtres dans la rue Morgue, de Poe. Il dit que les meurtres avaient quelque chose d'inhumain. Pourtant, il se rappelle avoir vu une empreinte de pas osseuse, mais humaine, dans une mare de substance noire sur les marches extérieures, tout en admettant à la police qu'il a dû la détruire en entrant dans la maison.

4 *NdT: assassins indiens adorateurs de Kali.]*

9 mars 1922
28 novembre 1921: 7 victimes à Rotterdam
Où: dans un taudis du quartier pauvre de la ville.
Qui: la famille De Hoog était notoirement constituée de voleurs, de pickpockets et de détrousseurs de valises.

19 décembre 1921: 2 victimes à Amsterdam
Où: quartier Jordaan, dans un petit appartement près de Noorderkerk.
Qui: Lilli van Doesburg, prostituée, et Jeroen Havercamp, fossoyeur.

2-3 janvier 1922 : 2 victimes à Amsterdam
Où: Zeedijk, De Wallan, appartement du dernier étage.
Qui: Rutger Janssen, proxénète, et Marlene de Vliefer, prostituée.
Janssen était également le souteneur de Lilli van Doesburg. On le suspectait des meurtres de décembre.
* L'inspecteur Tinbergen présage un lien entre les deux meurtres d'Amsterdam. Le hoofdcommissaris van Meegeren le charge de l'enquête.

17 janvier 1922: 2 victimes à Amsterdam
Où: Mauritskade, près du zoo « Artis ».
Qui: Jakob et Astrid Wolfsdonken.
Wolfsdonken s'avère être le propriétaire de la maison où l'on a trouvé Janssen et de Vliefer, ainsi qu'une empreinte de pas ensanglantée correspondant à ses chaussures.
* Le statut social de ces victimes augmente considérablement l'importance de l'affaire.

31 janvier 1922: 3 victimes à Amsterdam
Où: dans un appartement d'Egelantiersstraat, Jordaan.
Qui: Dennis Douwe, pompiste, Elsa Douwe, femme de ménage, et leur fils Pieter.
Elsa travaillait chez les Wolfsdonken. Elle avait aidé à nettoyer la scène du crime du 17.
* Le manque relatif de statut social provoque la consternation; les motivations restent opaques.

10 février 1922: 2 victimes à Amsterdam
Où: Oude Zijds Voorburgwal, De Wallen.
Qui: Jakob Koopmans et Martin van Ruysdael, deux officiers de police en patrouille dans le quartier chaud.
Tous deux avaient déjà collaboré à des scènes de crimes du Slachter.
* Généralement perçu comme un défi lancé à la police par un tueur de plus en plus confiant.

17 février 1922: 1 victime à Amsterdam
Où: Oude Zijds Achterburgwal, De Wallen.
Qui: Antje De Jong, prostituée.
* Le médecin légiste Hendrik Steen, seul à travailler sur l'affaire du Slachter, se suicide en se tranchant les veines dans un bain chaud après avoir pris une dose fatale de médicaments. Il laisse une prédiction surprenante de précision sur sa propre autopsie en guise de lettre d'explication.

24 février 1922: 2 victimes à Amsterdam
Où: Kloveniers Burgwal, De Wallen.
Qui: Cornelis Drebbel, publicitaire, et Natasha Hauer, prostituée.
Drebbel avait été interrogé par la police après le meurtre de De Jong.

2 mars 1922: 1 victime à Amsterdam
Où: sur une vitrine de Warmoesstraat, De Wallen.
Qui: Beta De Vries, prostituée.
* Les journaux commencent à suggérer que le seul moyen de faire avancer l'enquête consiste à remplacer l'inspecteur Tinbergen.

8 mars 1922: 6 victimes à Rotterdam
Où: dans un zeemansherberg (un hôtel de marins)
Qui: Franz Zuider (propriétaire), Olaf Gustafsson, Willi Maas, Jan Smit, Piet Breughel, Willem de Weert.
La police ne les a pas encore confirmés comme victimes du Slachter.

Aux investigateurs de jouer

Si les investigateurs font paraître une annonce, même non-officielle, déclarant qu'ils sont à la recherche de renseignements, ils rencontreront facilement une foule de personnes vénales n'ayant peu ou pas de lien avec l'affaire. Sachez entretenir le doute en distillant quelques informations précieuses au milieu d'un océan de faits sans intérêts. Le groupe aura beaucoup de mal à retrouver les personnes proches des meurtres ou ayant vu une scène de crime, la police protégeant ses rares témoins en ne communiquant pas leurs noms à la presse. Si les investigateurs sont trop rentre-dedans dans leurs recherches, ils peuvent être arrêtés pour interrogatoire. Par ailleurs, les investigateurs attendant des heures avant de voir un détective enquêtant sur le cas du Slachter seront certainement en compagnie d'autres individus faisant de même, certains ne résistant pas à l'envie de partager leurs histoires.

Les fausses pistes

Elles étouffent l'enquête officielle. Pour les identifier, il suffit généralement de comparer les preuves réelles et les informations publiées dans la presse, qui sont incomplètes. Malheureusement, l'enquête officielle ne partagera pas ces informations détaillées avec des enquêteurs privés, ayant réalisé, mais trop tard, l'utilité de telles mesures de sécurité. Par exemple, pendant trois jours, la police a été convaincue par M. Umberto Valdemar que le tueur portait un haut-de-forme et une cape (tel qu'il se représentait Jack l'Éventreur) et qu'il l'avait aperçu à divers points. Cela a duré jusqu'à ce que la police réalise que M. Valdemar était convaincu que le tueur utilisait un rasoir pour mutiler ses victimes, ce qui n'est clairement pas le cas. Les médiums et certains religieux enthousiastes sont également tout prêts à assister la police à l'aide de leurs prétendues intuitions. Ils trouveront peut-être même un marin racontant que des hommes-poissons aux griffes maléfiques sortent des canaux pour tuer.

Les déclarations ayant une part de vérité

Ce sont les témoignages et les impressions de personnes proches des meurtres, mais qui ne correspondent pas à la vision de la réalité prévalant dans le commissariat d'Amsterdam. Les informations de ce type pourraient faire avancer l'enquête, mais on ne s'y est pas intéressé jusqu'ici. Elles peuvent venir de vagabonds divaguant, de drogués et de citoyens honnêtes interrogés sur des points précis sans avoir le temps de modifier leurs souvenirs. Étant donné le risque que les témoins de cette affaire ont de devenir des victimes, il est difficile de trouver des personnes possédant des informations intéressantes et complètes. Elles sont le plus souvent parcellaires et floues, mais se retrouvent chez plusieurs témoins n'ayant pas eu l'occasion de se parler ou d'être inspirés par les journaux. On peut les répartir en quatre catégories. Si les investigateurs décèlent un motif pour l'une d'elle, ils s'exposent à une perte de SAN de 0/1.

1. Le comportement des victimes a changé avant leur mort : ils semblaient nerveux et secrets, avec des périodes de confusion et de paranoïa.
2. Certains témoins ont entendu des aboiements en compagnie des victimes peu de temps avant leur assassinat. Ces bruits les troublaient.
3. Certains témoins ont aperçu un homme nu et mince, près ou même en compagnie des dernières victimes. Initialement, il était squelettique, puis seulement maigre. Il apparaît parfois noir, parfois couvert de sang.
4. D'autres ont vu des nuées de chauves-souris ou « d'ombres volantes » se nourrir des cadavres des victimes avant qu'elles ne soient découvertes. Ils ont parfois remarqué une ombre plus grande passer devant la lune, avant ou après les meurtres.

Exemple de témoignage

Frau Bakker est une prostituée dépendante à l'opium, parlant uniquement néerlandais et flamand, mais ayant assisté au meurtre de Koopmans et Ruysdael. « Je suis parti à La Hague un moment, pour m'éloigner de tout ça. Maintenant, je suis de retour et ils ne l'ont toujours pas retrouvé. Alors, je fais ma part. J'étais là quand ces deux policiers ont été tués. Le Slachter est mauvais pour les affaires, mais il était encore plus mauvais pour ces deux-là. Ils étaient gentils, patrouillaient seuls et ne faisaient jamais d'ennuis. Mais ce soir-là, ils étaient sur les nerfs et insultants. Je me suis caché dans une allée pour les éviter. Je n'ai pas entendu ce qu'ils disaient à cause de ce chien qui aboyait tellement fort, un chien dans l'allée, je pense. J'ai



Inspecteur Piet Tinbergen

53 ans, détective exaspéré

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

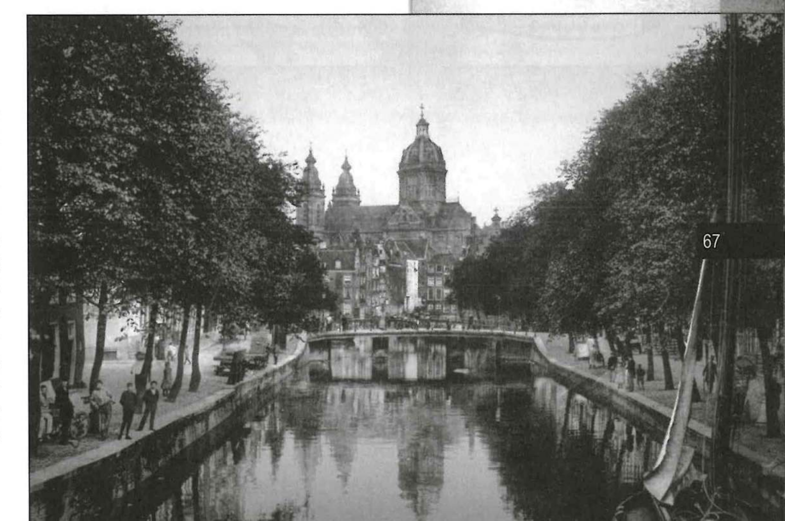
Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Anglais	42 %
Néerlandais	75 %
Persuasion	45 %
Psychologie	40 %
S'énerver brusquement	60 %
Trouver Objet Caché	60 %

Attaques

• Matraque Dégâts 1D6 + Impact	60 %
• Automatique 9 mm Dégâts 1D10	40 %



L'amulette du Molosse

Cette petite amulette est un artefact fabriqué par une secte de Tcho-Tcho nécrophages. Gravée dans le style oriental à partir d'un morceau de jade vert, elle représente un molosse ailé, prêt à bondir, semblable à un sphinx, mais aux traits typiquement canins. Sur la base de l'amulette se trouve une minuscule inscription en langue tcho-tcho, tandis que le fond exhibe un crâne. On la porte toujours autour du cou.

Quand le Molosse tue une victime, ou quand un membre de la tribu tcho-tcho tue et dévore une victime au cours d'un rituel spécial, son âme est attirée dans l'amulette, puis vers la dimension où habite le Molosse. Là, son âme est ouverte, déchiquetée et ingurgitée par la bête, encore et encore, pour toute l'éternité. Comme l'amulette est la source de l'emprisonnement de l'âme, elles sont liées, sous la forme de la moitié des points de magie totaux de la victime. Le porteur peut les utiliser, mais une fois dépensés ils ne reviennent plus, à l'exception d'un minimum d'un point par victime. Par exemple, si un nécrophile tuait et mangeait 15 personnes de façon rituelle, alors son amulette contiendrait toujours 15 points de magie, qui se régénérerait chaque nuit. L'amulette contient actuellement 27 points de ce type.

L'objet est dangereux pour qui n'appartient pas à la secte. Non seulement les Tcho-Tcho pourchassent les porteurs, mais deux forces surnaturelles s'assureront que leur vie sera courte et déplaisante. Toutes les âmes liées à l'amulette hantent et tourmentent le porteur. Les Tcho-Tcho connaissent des sorts permettant d'éviter cet inconvénient, mais ce ne sera pas le cas d'un investigateur malchanceux. Comme si cela ne suffisait pas, le Molosse lui-même apparaît tôt ou tard à toute personne osant profaner sa représentation. La bête excelle à la chasse et à l'intimidation de sa proie. On ne connaît pas de moyen de lui échapper une fois qu'il est sur une piste.

juste entendu les cris. Ils ont continué longtemps, et j'étais incapable de bouger. Je n'ai rien vu. Un vieux clodo était plus près. Un gars tout maigre, couvert de saleté. Il était plein de sang et marmonnait en s'éloignant. Quand j'ai fini par sortir de l'allée, les corps étaient peut-être à cinq mètres de moi, déchiquetés. Des oiseaux ou des chauves-souris étaient en train de les bouffer, emportant des bouts dégoulinants… Beurk! Antje a été l'une des premières à trouver les cadavres, mais elle est vite partie dans l'autre direction après avoir ramassé quelque chose. Cette putain détrousseuse de cadavres méritait son sort plus que ces deux-là. Ce qu'elle a ramassé? Un genre de montre à gousset, je n'ai pas bien vu. »

Indices

Certaines informations pourraient diriger les investigateurs vers le véritable coupable des crimes, et relier le Slachter à ce qui s'est passé dans le manoir Sleetmoor. Notez que l'événement-clé du scénario est la tuerie du 19 décembre 1921. Minette Dekker (cf. page 61) finira par contacter les investigateurs s'ils ne la trouvent pas avant.

On peut obtenir un indice en examinant les articles parlant de la victime Jeroen Havercamp ou liés à Sint Jan, ou simplement en suivant une piste de profanation de sépulture. Il montrera que Havercamp a signalé à la police qu'une tombe de Sint Janskerkhof a été ouverte dans la nuit du 21 septembre 1921, quoique son contenu lui ait paru intact. Il a supposé avoir dérangé les pillards. Cela correspond à une plainte déposée par le vicaire de Sint Jan à propos de l'exhumation de la même tombe le 30 novembre, soit le lendemain des premiers meurtres du Slachter. Parler au vicaire permet d'obtenir ou de confirmer cette information. Elle sera utile aux investigateurs ayant rendu visite à Nicholaas van Scheveningen. Aucun autre meurtre n'est lié à une profanation de tombe.

Un dernier coup pour la route

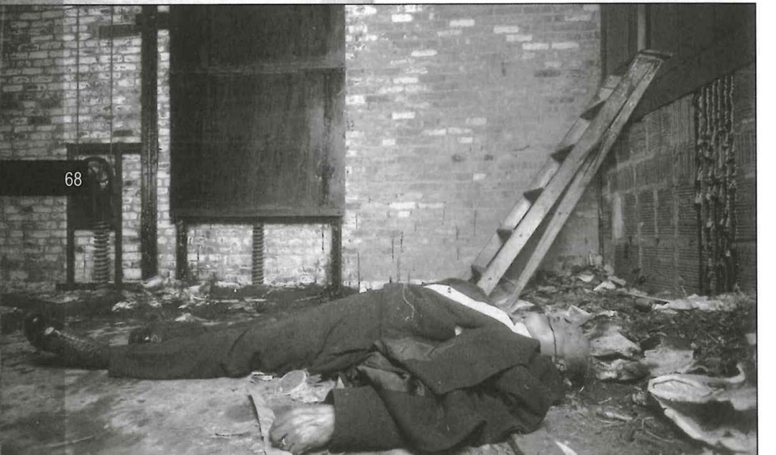
Si les investigateurs ne partent pas en compagnie de la police néerlandaise, ils peuvent choisir comment repartir en Angleterre, mais avant d'embarquer, ils liront en une : « Le Slachter à Rotterdam ! ». S'ils peuvent traduire l'article ou se le faire résumer, ils apprennent les faits suivants : les six meurtres commis dans un zeemansherberg (hôtel pour marins) de Rotterdam rappellent la première tuerie attribuée au Slachter, qui a aussi eu lieu à Rotterdam. Il a fallu deux jours de spéculation avant que ces meurtres soient finalement ajoutés à sa liste. Si les investigateurs sont au courant d'un lien entre le Slachter et la mort de De Wynter, ils peuvent effectuer un test d'Intuition. Le gardien peut les prévenir que l'idée que le Slachter est déjà en route pour l'Angleterre provoque une perte de 0/1 SAN. S'ils expriment leurs pensées à voix haute, le reste du groupe est soumis à la même perte.

Marskramer

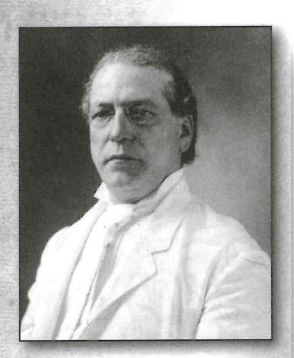
La source de tous les malheurs du scénario n'est autre qu'Albrecht Marskramer, un explorateur du quinzième siècle qui aurait fait un excellent conquistador, s'il avait été obsédé par l'or plutôt que par la vie éternelle.

Revenu d'orient avec l'amulette de jade du Molosse (cf. l'encart ci-contre), il a brièvement tenté de vivre à la façon des Tcho-Tcho, mais il a rapidement réalisé qu'il risquait d'être découvert par les autorités. Mettre un terme à son régime nécrophage signifiait encourir la colère du Molosse, mais Marskramer a conçu un plan pour échapper à la bête, en se tuant d'une façon qui liait son esprit à l'amulette sans être victime du Molosse (cf. document 4).

Marskramer est donc un esprit attaché à l'amulette, sans en être prisonnier. Il est capable de puiser dans les points de magie de l'objet pour se faire obéir de ses victimes et accomplir ses projets. Il lui faut toutefois vaincre la volonté de sa proie, avec un test opposé de POU contre POU, toutes les trois heures en moyenne. Cette influence sur l'esprit du porteur lui coûte 6 points de magie toutes les trois heures, et donne les mêmes résultats qu'une réussite critique en Persuasion (i.e. la victime agit selon sa personnalité et ses capacités). Toutefois, Marskramer peut employer Domination (1 point de magie par round, POU contre POU) sur une victime pour la faire agir à sa guise et Suggestion Mentale (8 points de magie, POU contre POU) pour la forcer à des actes contre-nature, y compris le lancement de sorts (à l'aide des PM et du POU de la victime). Si la victime a un POU faible (8 ou moins), comme l'actuelle, Davey, il réussira toujours, mais ce n'est pas le cas de toutes. Même avec des sujets, il peut arriver à court de points de magie, ou avoir à concentrer son attention sur son autre corps (cf. le paragraphe suivant), ce







Albrecht Marskramer

540 ans, maléfique d'âme et de corps

CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	10	Corpulence	50 %
EDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Déplacement	7

Compétences

Discrétion	20 %
Dissimulation	35 %
Écouter	35 %
Mythe de Cthulhu	60 %
Négociation	30 %
Orientation	25 %
Psychologie	25 %
Science occulte	70 %
Sciences humaines : histoire	30 %
Se Cacher	30 %

Attaques

- Saisir et tenir 50 %
- Morsure 35 %
  (95 % contre une cible saisie)
  Dégâts 1D4 + Impact

Protection : Aucune, mais les armes à empalement n'infligent que 1 point de dégâts et les autres demi-dégâts.

Objet : Amulette du Molosse, contenant actuellement 48 PM (dont 27 permanents)

Sortilèges

- ***Appeler/Congédier le Molosse***, 5 % + 5 % par PM par minute
- ***Créer une Brume de R'lyeh***, 2 PM pour un nuage de 3 m x 3 m x 4,50 m persistant 1D6 +4 rounds
- ***Déflagration Mentale***, 10 PM, PM contre PM pour 1D4 SAN et 20–INT folie temporaire
- ***Domination***, 1 PM par round, POU contre POU, portée 10 mètres, ne peut aller contre la nature du sujet
- ***Fascination***, 2 PM, parler calmement, pour PM contre PM la cible est fascinée jusqu'à un choc soudain
- ***Hypnotisme***, pas de coût en PM, POU contre POUR, doit voir les yeux, 1 minute par INT du lanceur, les compétences physiques de la cible sont réduites de moitié
- ***Immunisation***, 1 PM pour une protection ponctuelle de 1D6 dégâts pendant 24 heures, 5 rounds à lancer

qui leur laisser une certaine autonomie. Il est cependant inutile de garder un compte exact des PM restant à Marskramer tant qu'il détient l'amulette, celle-ci contenant un grand nombre de points qui se renouvellent chaque jour (actuellement 27).

L'esprit de Marskramer est aussi lié à un corps d'origine. Quand sa tombe a été ouverte pour la première fois, ce n'était qu'un squelette brisé, mais depuis son réveil, il s'est réparé et a retrouvé des chairs, empruntées à ses victimes, de De Wynter aux beaux-parents de Davey, dont le POU alimente l'amulette. Le corps de Marskramer a été corrompu par son association avec le Molosse, prenant un aspect canin. Insolite mélange de zombie, de vampire et de loup-garou, son ancien corps matériel est, en quelque sorte, un handicap. Il est coûteux (en PM) à animer et ne supporte pas plus la lumière qu'il ne peut être vu sans attirer l'attention. Pourtant, c'est toujours lui, et quand le Molosse reprend l'amulette, c'est à lui qu'il la ramène, son dernier propriétaire pieux.

Le jour, le cadavre de Marskramer n'est pas capable de se déplacer seul. Ce n'est, en somme, qu'un cadavre ayant perdu sa peau et une grande partie de ses muscles (perte de SAN 1/1D4 +1). La nuit, il semble suinter du sang, mais l'esprit de Marskramer peut l'habiter, lancer des sorts et attaquer physiquement. Il est accompagné de vingt choses chauves-souris (cf marge). Quand le cadavre de Marskramer est particulièrement actif, le porteur de l'amulette peut entrer en transe ou reprendre faiblement conscience. Il a alors l'occasion de fuir. Quand il contrôle totalement sa victime, le cadavre peut se déplacer à une vitesse supérieure à celle d'un zombie sans prêter attention à son environnement.

Le fugitif

Le porteur actuel de l'amulette du Molosse est Peter Davey, un comptable, frère cadet de feu Elspeth Tanner (cf. document 7). En arrivant sur la scène du crime, Davey fut mentalement dominé par Marskramer, qui lui fit ramasser l'amulette et, donc, devenir la prochaine victime du Molosse (cf. l'encart page 89).

Davey est, ou du moins était, un beau jeune homme plaisant, en forme, mais hésitant. Certaines de ses qualités peuvent transparaître lorsque le contrôle de Marskramer se relâche. À première vue, on le prend pour un homme bien habillé en train de se promener. Un examen plus attentif montre quelqu'un de hagard et soucieux. Il ne porte pas une tenue adaptée à la campagne, et paraît avoir dormi avec.

Désorienté par la domination mentale de Marskramer et les souvenirs du massacre des Tanner, Davey est plongé dans un horrible brouillard de pensées coupables, comme s'il avait quelque chose à voir avec les meurtres. Une partie de lui sait que ce n'est pas vrai et le protège de l'autodestruction. Il a peu dormi à cause des assauts des victimes de l'amulette, y compris les membres de sa famille. Il entend presque constamment l'aboiement du Molosse. Il ne sait même pas qu'il porte l'amulette.

Quelques jours après le meurtre de Hull, la police va le chercher pour l'interroger. Avec le temps, son sentiment de culpabilité ne va faire qu'empirer.

Le plan de Marskramer

Le départ de Marskramer pour l'Angleterre est motivé par ce qu'il a vu au manoir Sleetmoor lorsque son esprit poursuivait De Wynter et Belvedere. Le *Necronomicon*, l'exemplaire exact qu'il a feuilleté à Prague au 15e siècle, peut lui dire comment détruire l'amulette et se libérer du Molosse, gagnant ainsi une forme de vie éternelle.

Initialement, Marskramer pensait que, Belbedere et De Wynter morts, il pourrait simplement prendre le *Necronomicon* dans leur bibliothèque. Sa première priorité était de charger l'amulette en lâchant le Molosse sur les malheureux qui la ramassaient. Il réalise à présent que les communications du vingtième siècle l'obligent à être plus circonspect. Par l'intermédiaire de Peter Davey, il s'est renseigné sur les enchères et son fonctionnement. Avant de l'envoyer à la vente, il va lui faire cambrioler une banque de Thirsk, ce qui va lui donner un budget de 600 livres (cf. document 8 à ce propos). La veille des enchères, Davey assistera à la présentation des biens, parcourant si possible le *Necronomicon* à la recherche du sort dont il a besoin, ce qui risque d'attirer l'attention sur lui. En attendant, Marskramer et Davey se cachent dans les landes, où les investigateurs tenteront peut-être de les débusquer.

La Grande-Bretagne

C'est le seul endroit où l'on peut explorer les différentes possibilités.

Voyage depuis les États-Unis

Le bateau est la seule option. Des paquebots quittent Ney York un jour sur deux, à destination de Southampton ou Liverpool, alternativement. Dans le cadre de ce voyage, le plus pratique est Liverpool. Le trajet peut être éprouvant en hiver (test d'Endurance chaque jour) et dure six jours. Un ticket de première classe coûte 180 dollars, de classe touriste 120 dollars, de troisième classe 75 dollars et d'entrepont 55 dollars.

Voyage depuis l'Europe continentale

Traverser la Manche coûte l'équivalent d'une livre anglaise pour la première classe et 6 shillings pour la troisième, par tranche de 3 heures de traversée. Selon le point de départ, la traversée peut prendre entre 3 et 12 heures: Calais (France)–Douvres 3 heures, Ostende (Belgique)–Douvres 5 heures, Hoek van Holland (Pays-Bas, à l'ouest de Rotterdam)–Harwich 5 heures, Anvers (Belgique)–Harwich 5 heures, Hambourg (Allemagne)–Hull 12 heures. La société de Harwich est LNER, celle de Douvres Southern Railways.

Un vol Londres-Paris coûte 12 livres par personne et dure 3 heures. Les places sont très limitées. Se rendre du centre de Paris à l'aéroport ou de la piste d'atterrissage aux gares de Londres prend une heure. Le vol risque d'être annulé en cas de mauvais temps.

Politique, monnaie et prix en Grande-Bretagne

L'Angleterre est une monarchie parlementaire, ce qui signifie que le chef de l'état est le roi ou la reine, mais que le Parlement élu gouverne en son nom, appuyé par une deuxième assemblée, la Chambre des Lords, dont les membres appartiennent à l'aristocratie. En avril 1922, le monarque est le roi George V. Son premier ministre, Lloyd George, est toujours en place d'un gouvernement de coalition après avoir remporté la Grand Guerre, mais il sera bientôt chahuté pour avoir vendu des pairies. À cette époque, l'Angleterre possède la flotte militaire la plus importante au monde, et administre de nombreuses colonies autour du monde.

La monnaie britannique sera décimalisée en 1971 (1 livre = 100 pence). Le système précédent comprend des livres, des shillings et des pence (1 livre = 20 shillings, 1 shilling = 12 pence), ainsi que la guinée (valant 21 shillings) pour les produits de luxe, comme les livres. Bien qu'il serait historiquement correct d'employer l'ancien système, il provoque des migraines inutiles.

Voici une courte liste indicative des prix contemporains. En 1922, un fusil à pompe peut coûter 22 livres, une lampe torche électrique 55 pence, un atlas 40 pence, un journal format tabloïd, une demi-pence, The Times 1 pence, une pinte de bière 5 pence, un petit-déjeuner 15 pence, un dîner 25 pence et une chambre pour la nuit entre 50 pence et 1 livre. Le taux de change au milieu des années vingt est de 5 dollars pour une livre.

Se rendre à Sleetmoor, Yorkshire

- **En train :** 1[er] classe 4 pence par mile, troisième classe 2 pence par mile. Ainsi, de Douvres ou Harwich aux gares de Londres : 50 pence ; transfert de Charing Cross ou Liverpool Street à Kings Cross (compris dans les autres tickets ou 5 pence) ; de Londres (Kings Cross) à Leeds 2 livres ; de Leeds à Thirsk 50 pences.
- **En bus :** 2 pence par mile. De Thirsk à Sleetmoor 40 pence.
- **En voiture :** une Fort Model T accueillant entre 2 et 6 personnes et voyageant à 25 mph (40 km/h), coûte 130 livres. Une Hillman Ten, 4–5 places avec une vitesse de pointe de 68 mph (109 km/h), vaut 175 livres. Une moto pour deux, capable d'aller à 48 mph (77 km/h), ne vaut que 58 livres. Le prix d'un sidecar pour un passager supplémentaire est de 30 livres. L'essence coûte 2,5 pence le litre. Des investigateurs économes peuvent acheter un vélo pour moins de 5 livres.

Yorkshire

Le Yorkshire était le plus grand comté d'Angleterre, au point d'être divisé en trois divisions appelées ridings : le Yorkshire du Nord, de l'Ouest et du Sud. Puissance militaire au Moyen Âge et centre industriel dès le 18[e] siècle, rival du Lancashire, le Yorkshire présente plusieurs grands foyers de population, dont Sheffield, Leeds et Bradford. Les habitants du comté sont connus pour leur fierté régionale et leur accent.

Logements près de Sleetmoor

Plusieurs options existent à Thirsk, mais Sleetmoor possède un ancien relais de diligence, le *Roi George*. L'auberge est tenue par William Brewer et sa femme Mary, qui peuvent faire appel à des gens du village pour affronter l'influx de voyageur lié aux enchères. Ils disposent de six chambres : deux doubles, deux jumelles et deux simples. Aucune n'a de salle de bain individuelle, un concept étranger aux Brewer. Les nuits précédant et suivant la vente, la plupart des lits seront déjà réservés. Certains PNJ dans le village de Sleetmoor peuvent accueillir les investigateurs chez eux.

Le village de Sleetmoor

Avec moins de 150 habitants, il couvre néanmoins la plupart des besoins : une école, un commissariat, une église, une chapelle, un docteur, une banque, une poste, un magasin d'outillage, un salon de thé, une épicerie, un boucher et un maréchal-ferrant. Pour le reste, il faut se déplacer à Thirsk.

Le village est niché dans une petite vallée, autour d'un pont de pierre médiéval enjambant une rivière. La roche grise est couverte de mousse là où le vent ne souffle pas. L'église du 13[e] siècle est basse et sans ostentation.

- ***Invoquer des choses-chauves-souris***, 2 PM, la nuit uniquement, cf. ci-dessous.
- ***Lire l'Aura***, 2 PM par minute pour détecter la force du POU des personnes à vue
- ***Signe de Voor***, 1 PM pour augmenter ses chances de lancer un sort de +5 % ou devenir invisible
- ***Suggestion Mentale***, 8 PM, 3 rounds, vu, PM contre PM
- ***Terrible Malédiction d'Azathoth***, 4 PM, POU contre POU, la cible perd 1D3 POU
- ***Tourmenter***, 3 PM, PM contre PM, aveuglement 1D6 rounds, incapacité 15 minutes, 1D4 SAN
- ***Trou de Mémoire***, 1D6 PM, vue, PM contre PM pour oublier un souvenir précis
- ***Vers***, 8 PM, PM contre PM ou expansion fatale des vers intestinaux

Perte de SAN : 1/1D8 lorsqu'il bouge



Choses chauves-souris

CON	08	Endurance	40 %
TAI	02	Corpulence	10 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 3

Attaques
• Morsure 40 %
Dégâts 1 par round

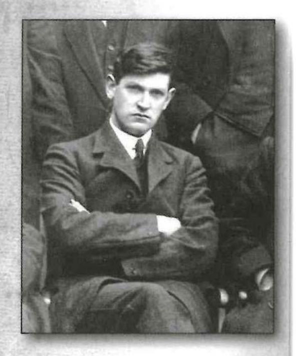
Protection : Aucun, mais malus de –30 % aux chances de toucher tant qu'elles sont en vol.

Perte de SAN : 0/1 lorsqu'elles attaquent

On peut arracher une chose chauve-souris attachée à un allié en réussissant un test de lutte. Une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme inflige la moitié de ses dégâts à l'allié.

À sa mort, une chose chauve-souris se change en une substance sombre, tombe par terre et s'enfuit à toute vitesse, comme s'il s'agissait de l'ombre de la chauve-souris en plein vol.

Marskramer est accompagné de vingt de ses choses. Si elles sont toutes tuées, le Molosse apparaît immédiatement (cf. Le final, p. 88).



Peter Davey

30 ans, fugitif et victime

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12*	Intuition	60 %
POU	07*	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	10*

* Ces valeurs sont remplacées par celles de Marskramer lorsqu'il le contrôle totalement.

Compétences

Bibliothèque	40 %
Comptabilité	50 %
Crédit	20 %

Attaques

Toutes aux niveaux par défaut.

Folklore local

Si les investigateurs demandent ce qui s'est passé au manoir, la plupart des villageois donnent une variation de la version couramment acceptée : Belvedere a tué De Wynter au cours d'une dispute, il a démembré son corps avant de l'enterrer, puis a fui hors du pays, et a fini par se tuer de remords. De nombreux villageois ajoutent des détails, comme le fait que le suicide a eu lieu à Amsterdam ou que la personne qui a découvert le cadavre dans le parc du manoir est le constable Croaker.

L'attitude des villageois envers les investigateurs dépendra de leurs questions et de leur approche. S'ils se présentent comme des amis de De Wynter et Belvedere souhaitant enquêter sur leurs morts, les villageois seront réservés et se contenteront de l'explication officielle des événements. En se montrant plus neutres envers les défunts, les villageois continueront à exprimer leurs regrets quant à ce terrible événement, mais ils confieront également « s'attendre à ce que ces deux-là finissent mal ». Que les villageois prêtent foi ou non à toutes les rumeurs entourant « ces deux-là » compte moins que le fait que, de l'avis général, les récents propriétaires du manoir ne remplissaient pas le rôle social que l'on attendait d'eux. De Wynter et Belvedere n'avaient aucun employé au manoir : pas de femmes de ménage, pas de cuisinier, pas de chauffeur, pas de jardiniers ou d'hommes à tout faire, et ils faisaient livrer leur nourriture depuis Thirsk, privant Sleetmoor de tout avantage économique dû à leur présence. Ils ignoraient les personnes qu'ils croisaient, rôdaient dans le cimetière sans jamais fréquenter l'église, snobaient les invitations de leurs pairs et étaient radins au point de marcher jusqu'à Thirsk plutôt que de prendre le bus.

Si les investigateurs expliquent qu'ils ne sont là que pour l'enchère et qu'ils dépensent à foison dans le village, ils recevront les complaintes des habitants à propos des anciens propriétaires du manoir, y compris des sous-entendus que leur mode de vie n'était pas tout à fait « correct ». Personne ne semble en savoir plus sur leurs activités. Pour les villageois, Belvedere et De Wynter n'ont laissé derrière eux que des dettes impayées, des rumeurs troublantes sur leur attrait pour les cimetières et une collection de livres obscènes qui sera bientôt vendue.

Des investigateurs ayant de l'argent à dépenser, ayant l'air fortunés (un haut niveau de Crédit) ou indiquant qu'ils sont intéressés par la mise aux enchères du manoir peuvent être considérés comme des remplaçants intéressants pour les deux morts. Tant que les investigateurs n'auront pas l'honnêteté de dissiper cette idée, les résidents et les commerçants vont leur proposer des affaires et des réductions avec un clin d'œil.

Une source primordiale

M. Hawks, a la barbe fournie et portant souvent un chapeau de paille, estime être le cœur et l'âme du village. C'est le propriétaire du premier magasin où les investigateurs poseront des questions.

Hawks peut parler du manoir en ces termes : « Le manoir est un vieux bâtiment, M'sieur, en attente d'une rénovation. Faudrait y faire venir l'électricité et le téléphone, pour commencer. Et bien sûr, il faut l'entretenir, nettoyer les jardins. Alors, il redeviendrait un motif de fierté, au lieu de la ruine envahie par la végétation qu'en ont fait les deux zozos. »

Si on l'interroge sur les occupants actuels, l'exécuteur M. Prothero et la jeune Vanessa De Wynter, les villageois sont partagés. Prothero est un natif du Yorkshire du Sud « descendu » à Londres et un brin prétentieux (pourquoi engager un commissaire-priseur de Leeds alors qu'il y en a parfaitement bon à Thirsk, etc.), mais qui avance dans le bon sens. Il emploie deux personnes de Sleetmoor à rendre le manoir présentable et dépense de l'argent dans le village. On lui reproche de refuser d'écouter les reproches contre les défunts ou de s'obstiner à vendre le manoir au meilleur enchérisseur (c'est de cette façon que le village s'est retrouvé avec les De Wynter). Les villageois apprécient la beauté de Miss De Winter, mais craignent qu'elle soit du même bois que son frère.

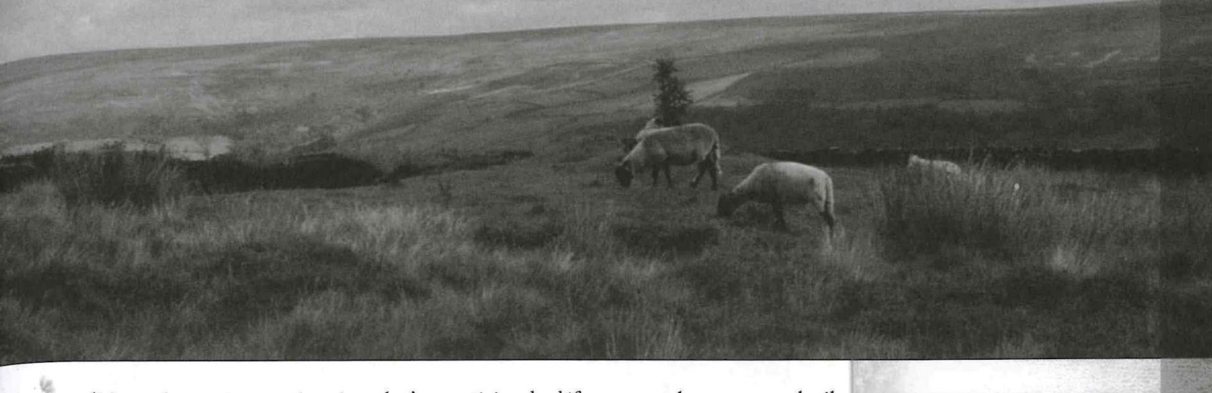
La police de Sleetmoor

Au cours du scénario, l'activité policière à Sleetmoor va varier du tout au tout. Initialement, elle se limite au policier de permanence au village, le constable Croaker. Le constable en chef Harburn et son ami, le docteur Osgerby, sont dans la région pour assister officieusement aux enchères. L'inspecteur Webley et le sergent Crown arriveront dès qu'un crime sérieux aura été commis : attaque à main armée, meurtre, braquage de banque, ou que le fugitif Peter Davey aura été aperçu dans le village. Ils appellent autant de constables que nécessaire (employez les caractéristiques de Croaker).

Constable Croaker

Avec sa forte carrure, ses sourcils broussailleux et sa barbe grisonnante cachant des cicatrices de variole, Croaker est un constable solide. Intimidé par le constable en chef Harburn, il lui obéit sans poser de question. Responsable du modeste commissariat de Sleetmoor, qui ne dispose que d'une cellule, il n'a pas de véritable bureau et gère un minimum de paperasserie. Il bénéficie tout de même d'un téléphone.

En service, Croaker ne racontera sa découverte du cadavre de De Wynter qu'à un



policier présentant ses papiers, à quelqu'un possédant au moins 50 % en Crédit ou réussissant un test plus risqué de Baratin. Hors service, durant ses passages au *Roi George*, non seulement une pinte et un test de Persuasion feront l'affaire, mais son récit inclura plus de détails.

Le gardien peut lire, résumer ou développer ce qui suit : « C'est lors d'une journée froide et venteuse que j'ai reçu le coup de fil me demandant d'aller voir si M. De Wynter était au manoir pour lui annoncer la mort de son ami. C'est le lot d'un policier. Je n'étais pas préparé à découvrir les lieux aussi envahis par la végétation et abandonnés, mais les mauvaises herbes m'ont aidé à trouver l'endroit piétiné où on avait fait un feu et enterré quelque chose. Je n'ai pas aimé ce que j'ai vu dans les cendres : des os assez longs et tout ça, mais la forme de l'excavation m'a immédiatement fait penser à une tombe. La pelle était encore là, et je m'en suis servi. J'avais surtout peur qu'ils bondissent tous les deux de derrière les buissons en se moquant de moi, tout content de leur farce, jusqu'à ce que je sente l'odeur soulevée par mon premier coup de pelle. Décomposition, deux semaines. Et ce n'était pas simplement un cadavre. Il avait été disposé dans le trou, mais il était tout de travers, déchiqueté en fait. Comme un renard après qu'une meute de chiens lui soit passée dessus. Pas le genre de choses que ferait un homme. Faut croire qu'on ne sait jamais de quoi les gens sont capables ou ce qui peut bien se passer dans leur tête. »

Constable en chef Harburn

Digne du colonel Blimp[5], le constable en chef Harburn a visité une grande partie de l'Empire britannique sans jamais remettre en question le droit de sa nation à coloniser et conquérir. Il a servi dans les premières heures de la Grande Guerre, avant d'être promptement mis à la retraite. Ce qu'il a à peine remarqué à cause de l'alcool, traumatisé par le nombre de pertes humaines. Le déplacement est une autre de ses stratégies de défense mentale ; par exemple, il ne parle quasiment jamais que de la mort des chevaux durant la guerre. Ses tentatives pour aider à l'effort de guerre en inventant un masque à gaz pour chevaux lui ont valu le surnom de « l'équarrisseur » dans sa ville natale de Leeds. Il a abandonné après qu'une expérience malheureuse lui eut coûté son sens de l'odorat.

Le rôle de constable en chef du comté lui a néanmoins été offert, ce qui lui permet de se sentir utile dans son vieil âge. Il a rendu visite à De Wynter de Belvedere en juin 1921 et fouillé les lieux, sans rien trouver. S'il suspectait fortement les deux « gnangnan », il n'acceptera aucune « foutaise mystique ». Sa priorité sera d'arrêter les tueurs ou braqueurs se cachant dans les environs.

Les détectives

Basé dans la ville de Leeds, l'inspecteur Webley n'est pas habitué à la campagne, mais c'est un détective expérimenté. Grand et sombre, ses yeux marron sont toujours sur le qui-vive, à la recherche d'indices, de signes et d'émotions cachées. Son comportement peut être déconcertant, ce dont qu'il sait tourner à son avantage. La présence du constable en chef sur les lieux l'insupporte. Alors qu'il n'était que sergent et avant même qu'Harburn n'entre dans la police, ils s'étaient vertement disputés à propos de la nécessité des expériences sur le gaz du Major. Normalement, leurs chemins ne devraient pas se croiser. Webley a vu la scène de crime à Hull et il est déterminé à attraper le coupable.

Webley est accompagné par le sergent Crown, un homme taciturne au visage de faucon, habitué à donner de mauvaises nouvelles et s'attendant toujours au pire. Quand l'inspecteur Webley est au manoir, Crown est certainement près du pont au-dessus des douves, vérifiant les entrées et les sorties des enchères. Si les investigateurs ne savent pas qu'il est de la police, il peut avoir l'air menaçant. C'est au contraire un homme pieux et un prêcheur laïc, connaissant bien Sleetmoor. Il peut avoir une influence apaisante, ou tout le contraire s'il est poussé à la folie.

5 *NdT : personnage satirique des années trente, ridiculisant la pensée réactionnaire de l'époque.*



M. Harold Hawks
57 ans, commerçant

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	45 %
Folklore local	58 %
Négociation	46 %
Psychologie	15 %
Ragots	45 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	36 %
Sciences humaines : histoire	25 %



Constable Jack Croaker
45 ans, flic local

APP	06	Prestance	30 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Folklore local	65 %
Persuasion	35 %
Trouver Objet Caché	45 %



Attaques

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Matraque	40 %
Dégâts 1D6 + Impact	

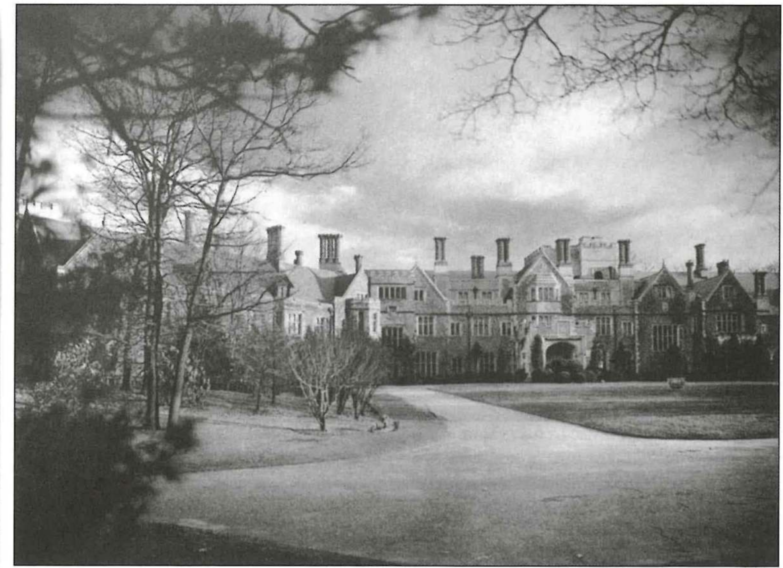


Major (à la retraite) Reginald Harburn
65 ans, constable en chef

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	45



Notables de Sleetmoor

Ce sont les personnalités que les investigateurs peuvent rencontrer ou consulter dans le village de Sleetmoor. Elles seront toutes présentes à la vente lorsqu'elle aura lieu.

Le docteur

Le docteur Osgerby, un célibataire immense, jovial mais ayant l'air en mauvaise santé, s'intéresse tout particulièrement à l'histoire britannique. Il mène une activité annexe d'antiquaire en plus de sa clientèle de riches hypocondriaques de la région. Il peut répéter les rumeurs de profanation de sépulture entourant Belvedere et De Wynter. Il connaît bien le constable en chef Harburn. Le major séjournera même chez lui les quelques jours précédant la vente. Il sait donc qu'Harburn leur a parlé en juin 1921 et qu'il a jeté un œil dans la propriété, ce qui a apaisé certaines de ses suspicions. Néanmoins, après cette visite, De Wynter et Belvedere lui ont semblé voyager plus souvent et plus loin qu'auparavant.

Le vicaire

Les cheveux gris et le visage rougeaud, le révérend Donald Whiddon n'est pas doué pour les sermons, mais il est plein de bonne volonté. Quoiqu'il bénéficie des revenus de plusieurs paroisses dans des villes industrielles proches, Sleetmoor reste son foyer. Ayant espéré que les anciens résidents du manoir participent aux activités des classes supérieures de la région, il fut profondément déçu. À leur arrivée, ils avaient des conversations sur intéressantes sur les pierres tombales et les ex-voto, mais rapidement ils changeaient de direction quand leurs chemins étaient sur le point de se croiser dans le cimetière. Si on l'interroge sur les profanations de sépulture, il niera catégoriquement que ce genre de chose a eu lieu à Sleetmoor. Des tombes ont été apparemment dérangées il y a un an à Thirsk, mais le révérend assure que rien ne prouve que De Wynter ou Belvedere étaient impliqués.

La commère

Propriétaire célibataire d'un magasin d'antiquité de Thrisk, Mlle Mellington s'est souvent rendue à Sleetmoor à bord de sa voiture Morris Oxford ces derniers jours. Très excitée par les enchères, elle l'est presque plus par le scandale entourant les anciens propriétaires. Bonne source de rumeurs et de ragots sur les environs, elle tentera de prendre Vanessa De Wynter sous son aile si la « jeune dame du manoir » se présente dans le village. Quand les investigateurs la rencontreront pour première fois, elle sera peut-être accompagnée de Mellington, qui parlera pour elles deux.

Le maître d'école

Jeune et enthousiaste, M. Carleby dirige l'école du village et cherche un moyen d'imposer sa marque sur Sleetmoor. Il s'est tenu à l'écart de Belvedere et De Wynter après qu'ils lui eurent offert un squelette pour sa classe. Il serait reconnaissant à des investigateurs étrangers (autres que des Allemands, des Autrichiens ou des Turcs) de parler de leurs pays à ses élèves. Il s'intéressera encore plus à des investigatrices célibataires sans liens avec Sleetmoor.

Le Manoir Sleetmoor

Les investigateurs souhaiteront sans nul doute visiter le manoir par eux-mêmes. Aux yeux d'américains n'ayant pas fait de tourisme ailleurs en Angleterre, le vieux bâtiment paraîtra charmant dans son antiquité décatie. Les autres seront surpris par son emplacement géologique impressionnant.

Le manoir est bâti sur une plate-forme de roche naturelle qu'il faut gravir sur des marches raides ou le long d'une allée en gravier encore plus escarpée. Le manoir est entouré de hauts monticules de terre couverts de végétation. Un test réussi d'Histoire identifie un arrangement en motte et pont typiquement anglo-normand, quoi que l'on distingue également des éléments médiévaux dans l'imposant corps de garde. Un pont fixe en bois, vieux mais solide, franchit la douve asséchée, profonde de plus de neuf mètres en son milieu. L'entrée du corps de garde est étroite et un test réussi de Trouver Objet Caché permet de voir qu'elle a récemment été éraflée par un véhicule moderne (la camionnette ayant évacué le corps de De Wynter). Le corps de garde est une coquille vide, un nouveau test d'Histoire révélant qu'il a été saboté, c'est-à-dire privé de ses murs attenants, ce qui le rend indéfendable. Le point le plus récent où cela a pu se produire est la Révolution anglaise (1642–45).

La cour intérieure est dominée par le manoir lui-même sur la droite, mais le reste n'est plus qu'une vaste étendue d'orties, de ronces et d'herbes hautes, avec de rares signes d'un jardin autrefois entretenu. Des murs en ruines dépassent par endroits de la verdure. Des traces de pneus mènent au manoir, et de chaque côté on distingue des passages récents taillés dans la broussaille.

Le manoir est composé de trois sections : une partie centrale à deux étages, une tour de brique sur la droite et une tour en pierre sur la gauche. Alors que les investigateurs s'approchent, ils s'aperçoivent que la deuxième tour est creuse, ayant brûlé il y a des années et ouverte aux éléments depuis lors. De plus, de nombreuses petites fenêtres de la section centrales sont murées. Si les investigateurs arrivent de jour, ils voient des signes de vie : une fumée blanche monte d'un feu d'herbes humides, le vent la poussant dans l'allée comme des nuages de taille humaine. Une voiture est stationnée devant le bâtiment (elle appartient à Prothero). La grande porte de la tour de brique semble ouverte.

Sur le seuil

S'il fait jour et que la porte est ouverte, le groupe entend des voix. Un test d'Écouter identifie la fin d'un échange entre un employeur et une employée. Dans le hall, Raymond Prothero dit à Mme Gubbins ce qui doit encore être nettoyé à l'étage. Elle passera bientôt devant la porte, de gauche à droite, pour suivre ces instructions. Si les investigateurs écoutent aux portes, elle laissera échapper un cri en les voyant, ce qui fera sortir Prothero. Si les investigateurs se présentent immédiatement, c'est Mme Gubbins qui va sortir. Dans les deux cas, Prothero finira par les inviter à entrer. Le hall, impressionnant, comporte des restes de décoration de style Tudor au plafond. Prothero laisse la porte ouverte « pour faire entrer l'air frais ». En entrant, les investigateurs sentent une odeur désagréable, mais indéfinissable.

L'exécuteur testamentaire

Habillé de façon légèrement voyante et mielleux dans son comportement, Prothero est un associé dans le cabinet d'avocats de son oncle (Prothero, Mullion et Erskine), à Ruislip, près de Londres. Prothero a étudié à Cambridge avec Belvedere et De Wynter, mais, terrifié à l'idée que l'on découvre ses humbles origines de fils de marchand de vin, il n'a jamais été à l'aise avec leur cercle d'amis et a perdu le contact une fois les études terminées. Surpris d'avoir été choisi comme deuxième exécuteur testamentaire à la fois par Belvedere et De Wynter (et le seul restant puisqu'ils sont morts tous les deux), il s'inquiète maintenant du futur financier de Vanessa De Wynter, la seule bénéficiaire des deux testaments. Ils ont beaucoup de dettes à rembourser.

Prothero est un PNJ-clé du scénario. Le gardien doit modeler ses réactions en fonction des objectifs des investigateurs. S'ils sont là pour le *Necronomicon* et rien d'autre, il les encourage tout en appliquant à la lettre les règles des enchères édictées dans le catalogue (cf. Appendice 2). S'ils ont un lien avec les défunts, il sera plus ouvert et confiant, à moins qu'il ait de bonnes raisons de penser qu'ils tentent de l'arnaquer (par exemple, un test raté de Crédit, Persuasion ou Baratin). Il refusera d'entendre les attaques contre De Wynter et Belvedere, pensant que leur collection d'ouvrages occultes n'est qu'une preuve supplémentaire de leur supériorité intellectuelle, et qu'elle n'a rien de sinistre. Globalement, Prothero a toutes sortes de raisons, personnelles et professionnelles, pour souhaiter que les enchères se déroulent au mieux. Il s'y attachera avec vigueur et méticulosité.

Employés

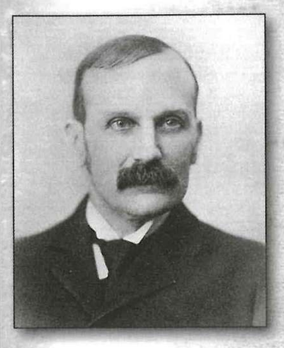
Mme Gubbins arrive du village, à pieds, à 8 heures du matin et travaille douze heures au manoir avant de retourner chez elle. Elle est employée comme cuisinière et femme de ménage, ce dont elle s'acquitte avec efficacité.

Compétences

Fulminer	50 %
Pff!	30 %
Pister	30 %
Sciences formelles : chimie	18 %
Trouver Objet Caché	35 %

Attaques

• Matraque	55 %
Dégâts 1D6 + Impact	
• Revolver .38	40 %
Dégâts 1D10	
• Fusil (aucun sur lui)	45 %



Inspecteur Clive Webley

39 ans, détective

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	62

Compétences

Baratin	40 %
Conduite	55 %
Persuasion	45 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Attaques

• Bagarre	55 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Lutte	40 %
• Revolver .44	35 %
Dégâts 1D10 +2	



Sergent Stanley Crown
51 ans, pilier de la communauté

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	55 %
Écouter	45 %
Persuasion	45%
Trouver Objet Caché	65 %

Attaques

• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	65 %
• Matraque Dégâts 1D6 + Impact	65 %
• Lutte	60 %

M. Cole a été engagé pour mettre le domaine en ordre, ce vers quoi il progresse lentement. Il commence sa journée à 7 heures du matin, déjeune avec Mme Gubbins, mais se rend au *Roi George* pour cinq heures et quart.

La dame du manoir

D'une taille et d'une beauté remarquable, Vanessa De Wynter fume trop et se prend pour une héroïne de tragédie. Elle a peu de souvenir de son grand frère ou de ses parents, puisqu'elle a été envoyée en pension à partir de 7 ans, ne rendant visite à sa famille que pour de rares vacances. Elle était « sur le Continent » durant toute l'année passée. Excitée d'être le centre de l'attention, elle ne sait pas comment fonctionne un village comme Sleetmoor. La commère locale, Maud Mellington, lui tombe dessus dès qu'elle s'aventure dehors, et joue l'interprète lors des rencontres avec d'autres villageois.

Vanessa adore le manoir, parce qu'il a appartenu à son frère et qu'elle a une chambre rien que pour elle, mais elle réalise qu'elle aura peu de chances de le garder. Elle impute les derniers événements à Belvedere, exonérant totalement son frère, même si ce dernier l'ignorait de son vivant et si Belvedere lui a lui aussi légué ses biens. Incarnant à la fois la demoiselle en détresse et les excès décadents des classes supérieures de la société britannique, Vanessa peut servir au gardien pour légitimer les enchères et laisser aux investigateurs un moyen de pénétrer dans le manoir, surtout s'ils ne se sont pas entendus avec Prothero.

Si les investigateurs interrogent Vanessa à propos d'une salle secrète, Vanessa est intriguée et leur avoue qu'elle l'a déjà cherché. Elle se rappelle que son frère l'a mentionné dans l'une des premières lettres qu'il lui a envoyées après avoir acheté le manoir, mais qu'il n'en a jamais reparlé. Elle insiste pour se joindre à toute fouille non-officielle entreprise par le groupe, acceptant en échange de ne rien dire à Prothero. Elle suggère même qu'elle ne serait pas étonnée que St John aient caché ses biens les plus précieux là où même Prothero ne les trouverait pas.

S'ils ignorent les indices pointant vers l'existence de la salle secrète, ou s'ils ne mènent pas une fouille complète, Vanessa la trouvera elle-même, la nuit avant la vente. En conséquence, elle peut dissimuler sa découverte à Prothero et la révéler à un investigateur intéressé durant les enchères. Ou elle peut avoir la révélation démente et incorrecte que son frère était une sorte de vampire, et, donc, elle aussi, probablement. Dans ce cas, elle cherchera à entraîner un investigateur dans la salle secrète pour le mettre à l'épreuve, le séduire ou l'attaquer à la façon de la Carmilla[6] de Le Fanu. Si aucun des investigateurs ne risque de succomber, Vanessa prendra Mlle Mellington pour cible. Cette dernière sortira en hurlant de la salle secrète, ou subira tout autre sort que le gardien estimera intéressant pour la suite de l'histoire.

Le moine fou

Durant la première rencontre entre les investigateurs et Prothero, la femme de ménage, Mme Gubbins, croise une silhouette



sinistre en tenue de moine en montant à l'étage, et pousse un hurlement. Les investigateurs entendent ensuite des bruits de pas descendant l'escalier à toute vitesse. À moins qu'ils ne déclarent explicitement qu'ils réagissent et bloquent la porte d'entrée, le moine fonce dehors en portant un livre sous le bras. Prothero sera plus inquiet pour Mme Gubbins que pour le livre. Elle n'a rien, heureusement.

Les personnages doivent réussir un test opposé de DEX contre DEX sur la table de résistance pour attraper le moine avant qu'il ne jette le livre dans le feu du jardin. S'ils échouent, ils ont alors droit à un test d'Agilité pour arriver jusqu'au feu et sortir le livre des flammes sans se blesser. C'est un livre d'histoire, choisi au hasard. Les investigateurs se lançant à la poursuite du moine doivent réussir un test d'Endurance pour le rattraper et un autre test opposé de DEX pour le faire tomber avant qu'il ne crapahute par-dessus le mur d'enceinte de la cour et ne descende dans la douve. Un test d'Athlétisme : escalade à –10 % est nécessaire pour ne pas le perdre à partir de là



Docteur John Osgerby

53 ans, antiquaire et médecin

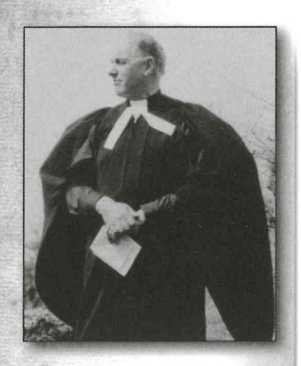
APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Anglais	90 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	50 %
Latin	35 %
Médecine	48 %
Négociation	35 %
Psychologie	30 %
Histoire naturelle	40 %
Anthropologie	35 %
Histoire	58 %



Révérend Donald Whiddon

60 ans, vicaire de Sleetmoor

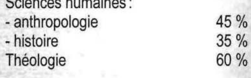
APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

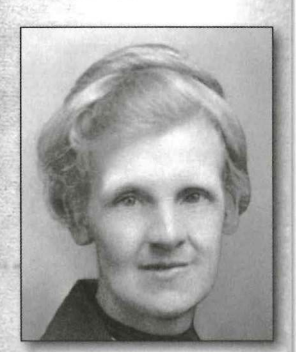
Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	90 %
Bibliothèque	40 %
Latin	40 %
Persuasion	35 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	45 %
- histoire	35 %
Théologie	60 %





Mlle Maud Mellington

47 ans, propriétaire d'un magasin d'antiquités à Thirsk

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	80

et un autre d'Endurance à −10 % pour être près de lui lorsqu'il remonte de l'autre côté de la douve. Enfin, un dernier test opposé de DEX contre DEX permet d'être en position pour l'intercepter, si un combat s'ensuit. Plusieurs personnages peuvent prendre des chemins différents, ce qui leur donne à chacun un bonus de +1 en DEX pour ces tests opposés.

Le moine fou est Gaston Riton, un lunatique français sans le sou qui souhaite détruire les livres « maléfiques ». Bien qu'il en ait les habits, ce n'est pas un moine, mais un schizophrène. Les investigateurs risquent de le prendre pour un adorateur dément, peut-être le premier d'une longue série attirée par la vente. Fils non reconnu d'un prêtre français, il a vécu dans la pauvreté avec sa mère, dans les marges de la bonne société de Toulouse. Ayant perdu prise avec la réalité suite à la mort de sa mère, serrant sa bible contre lui, il a développé une manie sur les livres occultes qu'il considère comme des « anti-bibles ».

Avec des repas réguliers et dans un environnement réconfortant, il peut passer pour sain d'esprit, mais depuis qu'il est seul, il n'a plus ni l'un ni l'autre. Vivant dans les rues de Paris, il est devenu une nuisance pour les bouquinistes. L'un d'eux, ayant écouté ses divagations, lui a tendu le catalogue de la vente de Sleetmoor en lui disant : « Là, voilà le livre que tu cherches. Va en Angleterre. » Gaston se répète régulièrement cette phrase dans ses monologues.

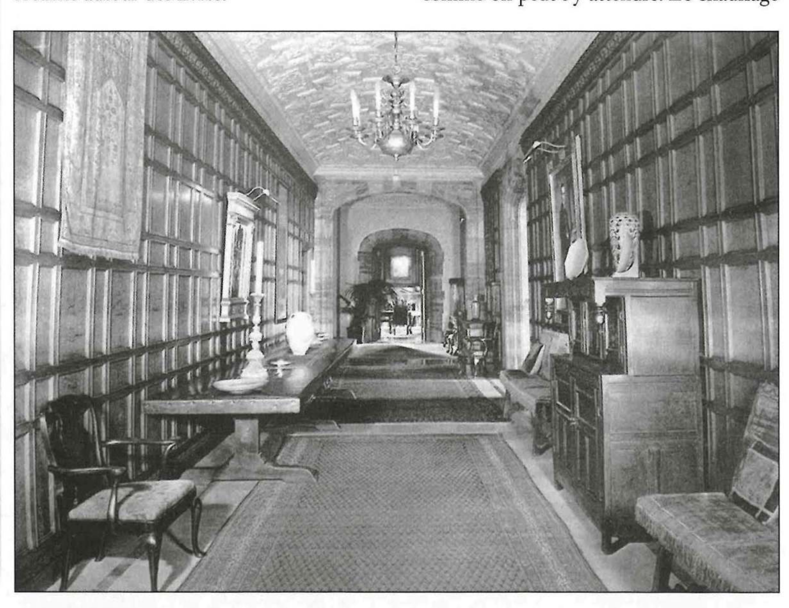
Physiquement, Riton n'est pas dangereux. Il sort un couteau s'il est acculé, mais cherchera juste à blesser son adversaire pour s'échapper. Toutefois, sa présence dans la région aura un impact sur la tension grandissante avant les enchères, renforçant la sécurité autour des livres.

Si Riton est capturé ou si quelqu'un est blessé, de l'aide arrivera du village : le constable Croaker, ou le docteur Osgerby, ou les deux. Ils pourront avoir été prévenus par le jardinier, M. Cole, qui a loupé la fête alors qu'il dégageait le cellier de la tour d'angle, d'où il n'a rien entendu. Si les investigateurs sont suspicieux, l'acoustique de l'endroit corrobore son excuse, mais un test laissera une mauvaise impression.

La visite

Si l'incident du moine fou se termine bien (le livre est sauvé et personne n'est blessé, que Riton soit capturé ou non), Prothero revient au sujet en cours, qui consiste à cerner l'importance de ce groupe d'enchérisseurs. S'ils sont fortunés et susceptibles d'acheter le manoir, influents (des journalistes peut-être) ou experts (des historiens qui peuvent lui apprendre des choses), Prothero sera prêt à leur faire visiter les lieux, maintenant ou plus tard. Il réagira différemment face à des investigateurs agressifs, exigeant de visiter le manoir. Il demandera s'ils appartiennent aux forces de l'ordre et s'ils ont un mandat de perquisition. Si les investigateurs ne remplissent pas ce critère, mais qu'ils sont liés à la famille De Wynter, il peut les laisser passer, en leur demandant de ne pas toucher les lots, ou les confier à Vanessa si elle est présente.

- **Dans tout le manoir :** Il règne une odeur de décomposition, que quiconque ayant été à proximité de cadavres humains (détectives, employés de pompes funèbres, vétérans des tranchées de la Grande Guerre) reconnaîtra immédiatement, pour une perte de SAN de 0/1, ce qui le mettra définitivement mal à l'aise. Par ailleurs, le manoir est froid et humide, comme on peut s'y attendre. Le chauffage



est assuré par des cheminées et l'éclairage par des bougies et des lampes à huile (toutes nouvelles, achetées par Prothero dans le village). Il n'est pas relié au réseau électrique ou téléphonique.

L'architecture du manoir est un pot-pourri d'influences: un extérieur austère de la période de la Restauration, un intérieur Tudor et une structure normande (romane). Si le groupe s'est renseigné sur Sleetmoor avant de venir, ils connaîtront déjà les bases historiques (cf. document 2), mais pas la topologie des lieux.

- **Hall d'entrée:** au rez-de-chaussée de la tour ouest, un escalier en bois monte à l'étage. Des toilettes victoriennes sous l'escalier. Une théière et un stand d'information sont installés là durant les visites et les enchères.
- **Hall principal:** les enchères se dérouleront ici. L'après-midi de la veille, les vieux bancs du sous-sol de la tour d'angle seront installés dans cette pièce, face au mur de la cuisine, où le commissaire-priseur aura sa tribune.
- **Cuisine:** c'est ici que Mme Gubbins prépare les repas de M. Prothero et Mlle De Wynter, avec des équipements archaïques. Le jour de la vente, la cuisine servira de stockage pour tous les lots de livres. Une porte de service verrouillée mène à la tour est en ruine. Prothero a la clé.
- **Escaliers:** vieux et grinçants. Il est possible de tomber de deux étages.
- **Palier du milieu:** servira de vestiaire durant les enchères. Le plancher maculé de peinture prouve qu'il a récemment servi d'atelier d'artiste, malgré l'éclairage médiocre. Deux chevalets sont rangés dans un coin.
- **Hall supérieur et bibliothèque:** se résume à un grand espace vide et un endroit où s'asseoir entouré d'étagères intégrées dans les murs. À l'insu des occupants actuels, l'une des étagères est une porte secrète. Elle mène dans un sombre corridor jusqu'à une porte débouchant sur le premier étage de la tour est et une chute de 4,50 mètres jusqu'au sol (1D8 dégâts). Derrière la porte bibliothèque ouverte

Le Manoir Sleetmoor

Dernier étage — Toit

1er étage — Bibliothèque

Rez de Chaussée — Salle à manger — Cuisine

Compétences

Anglais	80 %
Bibliothèque	50 %
Conduite	35 %
Crédit	55 %
Écouter	45 %
Folklore local	55 %
Français	30 %
Métier: antiquaire	55 %
Néerlandais	15 %
Négociation	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines: histoire	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Automatique .22	35 %
Dégâts 1D6	



M. Austin Carleby

27 ans, maître d'école

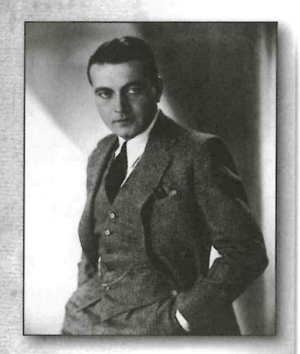
APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Allemand	22 %
Anglais	80 %
Français	58 %
Latin	58 %
Science formelle:	
- astronomie	10 %
- chimie	10 %
- physique	15 %
Sciences humaines: histoire	40 %



Raymond Prothero
28 ans, avocat

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Anglais	95 %
Crédit	55 %
Droit	70 %
Latin	35 %
Négociation	60 %
Œnologie	25 %
Persuasion	65 %
Psychologie	50 %
Sciences humaines : histoire	45 %
Trouver Objet Caché	60 %

Attaques

• Revolver .32 Dégâts 1D8	20 %



Mme Theresa Gubbins
48 ans, bonne

APP	08	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %



est cachée une étroite porte en bois qui donne dans un escalier exigu descendant dans la pièce secrète de Belvedere et De Wynter (cf. Les secrets de Sleetmoor, page 80).

- **Palier supérieur :** il est petit, s'ouvrant sur deux pièces qui complètent le reste de cet étage. Une visite de courtoisie s'arrête ici, mais pas une fouille complète.
- **Première chambre – Prothero :** comprend un ensemble de tenues de gentleman, un revolver (que Prothero porte sur lui après l'incident du moine fou) et de nombreuses copies du catalogue de la vente. Derrière un rideau, une petite porte fermée par deux verrous permet d'accéder au toit de la section centrale du manoir.
- **Deuxième chambre – Vanessa :** elle a récupéré quelques objets des occupants précédents, dont l'un des manteaux préférés de son frère et un parapluie d'homme. Elle n'a pas beaucoup de bagages, seulement une petite malle, mais cela suffit à transporter toutes ses possessions. Une trappe au plafond donne dans les combles de la tour. Vanessa y accède facilement en plaçant sa malle en dessous. Elle y cache son journal, un document qui n'apporte rien à l'affaire, mais constitue un réquisitoire contre les écoles privées suisses.
- **Les combles :** il ne contient rien d'autre d'intéressant. Si les investigateurs insistent pour le fouiller, ils risquent (sur un test de Corpulence) de marcher sur le point faible au-dessus de l'escalier et de tomber de 9 mètres (3D6 dégâts).
- **Tour est :** il n'en reste que les murs, un passage vers le jardin et trois portes solides sans poignées ni trous de serrure, couvrant ce que devaient être des accès à la partie centrale du manoir au rez-de-chaussée, au premier étage et sur le toit. Elles ne servent plus.
- **Corps de garde :** surplombant le pont enjambant la douve, le corps de garde fut autrefois impressionnant, mais sa façade arrière a été démolie après la reddition du château durant la guerre civile. Les ruines ont été légèrement modifiées depuis, ajoutant un escalier montant au sommet du bâtiment, à une dizaine de mètres au-dessus du sol.
- **Tour d'angle :** elle est elle aussi en ruine. Toutefois, une volée de marches descendant dans un cellier étriqué a récemment été dégagée. Il ne contient rien d'intéressant, à part un ensemble complet d'outils de jardin rouillés, certains pouvant servir d'armes improvisées (fourche, hache) et un tas de bancs en bois, venus d'une église. M. Cole recommandera à Prothero de s'en servir pour les invités des enchères.
- **Les jardins :** totalement envahi par les orties, les ronces et les mauvaises herbes. La trouée où De Wynter était enterré et le petit feu adjacent a été recouverte par le feu actuel de M. Cole. Même s'ils étaient accessibles, ils ne fourniraient aucune nouvelle information.

Les secrets du manoir Sleetmoor

Si les investigateurs ont lu les informations contenues dans les affaires de Belvedere (à Amsterdam), ils savent que le manoir recèle une salle secrète (sans connaître son emplacement exact). Avant de partir à sa recherche, ils ont besoin de la permission de Prothero. Ils ont trois façons de l'obtenir : avec un test de Persuasion, en lui faisant lire le récit de Belvedere ou en lui résumant son contenu et en remarquant que la police britannique doit être informée s'il ne leur permet pas d'entrer. Prothero ignore tout de l'existence de cette salle secrète. La lecture du document

laissé par Belvedere va le secouer, et il insistera pour accompagner les investigateurs et exclure Vanessa de l'exploration.

La mauvaise odeur qui flotte dans tout le bâtiment ne fait qu'empirer en descendant l'escalier du couloir secret de la bibliothèque. Il va à plus de 10 mètres, dans les fondations rocheuses du bâtiment. La nouvelle d'H.P. Lovecraft, *Le Molosse*, mentionne que le narrateur s'y rend pour brûler les preuves de ses activités, mais dans le cadre du scénario, une partie du contenu de cette salle blasphématoire a échappé à la purge. Des pendus et des démons ailés, taillés par De Wynter dans la pierre noire des murs, posent l'ambiance. D'étranges courants d'airs font se balancer les morceaux de chair qui y pendent. Deux momies égyptiennes reposent aux côtés de corps empaillés assis sur des pierres tombales. Des niches contiennent des crânes et des têtes à divers stades de décompositions. Des personnages britanniques réussissant un test d'Intuition remarquent que l'une d'elles ressemble étrangement au Premier ministre Gladstone[7]. Des peintures démoniaques et obscènes, œuvres de De Wynter et Belvedere sont également présentes, quoi que leur talent soit insuffisant pour dépasser l'ignominie de leur galerie. Ce n'est pas le cas d'un portfolio cadenassé (FOR 6), relié en peau humaine, et abritant des dessins inconnus et innommables. Belvedere les imaginait dessinés, puis désavoués, par Goya. Ils provoquent une perte de SAN de 1/1D6 et un gain de +1 % en Mythe de Cthulhu. Se trouvent également dans la pièce quelques instruments de musique, y compris un petit orgue dont la réserve contient encore assez d'air pour une dernière expiration déroutante si l'on y touche. Certains cabinets en ébène sont vides, quoiqu'un tiroir contienne un ensemble d'outils de taxidermie, deux assiettes et deux paires de couverts. Les effets cumulés de cette pièce abominable (à l'exclusion du contenu du portfolio) sont de 1/1D6 +1 SAN.

Dans cette pièce, les investigateurs sont à l'abri de toute agression extérieure, quoi qu'ils n'en auront certainement pas l'impression et que la perte en SAN soit élevée.

Une proposition de Prothero

Si les investigateurs impressionnent Prothero, notamment en arrêtant Riton, il fera peut-être une proposition au groupe ou à une partie d'entre eux. L'incident du moine fou l'a convaincu qu'il ne peut quitter le manoir avant la vente, mais la police néerlandaise lui a envoyé un télégraphe lui demandant quoi faire des affaires de Belvedere. Il ne comprend pas pourquoi ils ne les ont pas envoyées plus tôt, mais se dit qu'il a dû oublier de cocher une case dans le formulaire en néerlandais qu'il a déjà reçu à propos du corps de Belvedere (qu'il a fait rapatrier, incinéré et « dispersé dans le modeste cimetière de l'église qu'il aimait tant »). Au lieu d'envoyer le paquet au manoir ou à son bureau de Ruislip, il devrait aller le chercher auprès de l'inspecteur Visser à Amsterdam. Prothero en aurait profité pour obtenir plus d'informations qu'il n'en a eues avec le verdict officiel. Si les investigateurs acceptent de faire le voyage et de se renseigner à sa place, il remboursera des frais raisonnables pour deux, plus 20 livres chacun. Si les investigateurs refusent parce qu'ils sont déjà sous contrat avec un autre employeur, il appréciera leur éthique et leur honnêteté. Cela, ou un test réussi de Négociation, le pousse à offrir 10 livres supplémentaires par tranche complète de 10 % de la meilleure compétence en Crédit du plus respectable des deux voyageurs.

Cette offre est une deuxième chance pour les investigateurs qui n'ont pas encore visité Amsterdam. S'ils refusent, c'est leur droit, mais se rendre sur le continent est le seul moyen de connaître toute la vérité derrière le scénario et de comprendre la nature de leur adversaire. Le voyage aux Pays-Bas muni de la lettre d'introduction de Prothero (qui peut être prête dès que cela convient au gardien) sera certainement fructueux. S'ils suivent cette option, pour Prothero ou indépendamment, consulter la section Les Pays-Bas, page 59.

Les landes autour de Sleetmoor

Les terres au nord et à l'ouest de Sleetmoor sont des landes[8] désertes, à part pour quelques randonneurs venus des villes voisines au milieu de l'été. Les landes sauvages et splendides présentent d'antiques paysages sans arbres, de collines herbeuses parsemées d'ajoncs, de champs ceints de murs bas sur leurs pentes et de moutons et de fermes laitières dans les vallées.

Les investigateurs peuvent se rendre une première fois dans les landes à la poursuite de Gaston Riton. Plus tard, Riton cesse d'être un facteur, ayant rencontré Davey et Marskramer et ayant servi de repas à ce dernier. Après cela, si les investigateurs entrent dans les landes, ils trouveront rapidement son corps démantelé de façon caractéristique. Si la découverte est signalée à la police, le corps sera transporté à Thirsk, où le médecin légiste du comté finira par conclure qu'un animal carnivore (sans doute un chien de grande taille) lui a infligé plusieurs morsures fatales au niveau du cou. Il remarquera aussi que des morceaux de tissus ont été prélevés (de façon experte) aux cuisses et aux mollets. Les investigateurs tombant sur le cadavre

7 NdT: décédé en 1898 et enterré dans l'abbaye de Westminster.

8 NdT: moors en anglais.

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Comptabilité	15 %
Cuisiner des repas copieux	55 %
Discrétion	40 %
Écouter	35 %
Négociation	20 %
Psychologie	20 %
Histoire naturelle	25 %
Se Cacher	35 %

Attaques

• Poêle à frire	25 %
Dégâts 1D4 +1 + Impact	



M. Cole
48 ans, bonne

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	45 %
Écouter	35 %
Hocher la tête pensivement	75 %
Métier : mécanique	30 %
Pister	25 %
Sciences de la vie : - histoire naturelle	45 %

Attaques

• Bagarre	30 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Fourche	25 %
Dégâts 1D8 +1 + Impact	



Vanessa Adeline De Wynter
18 ans, esprit libre

APP	15	Prestance	75 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Allemand	30 %
Anglais	70 %
Athlétisme : ski	35 %
Baratin	45 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	30 %
Français	60 %
Latin	20 %
Pratique artistique : esquisse	20 %
Sciences occultes	20 %
Se Cacher	45 %

Attaques

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + Impact



Gaston Riton
34 ans, français lunatique

APP	07	Prestance	35 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %

Le Manoir Sleetmoor et alentours 1922
Vers le village
Landes
Fossé
Talus
Douves
Douves
Fossé
Vers le village
Cours d'eau

perdent 1/1D4 +1 SAN. S'ils l'examinent de plus près, et réussissent un test de Trouver Objet Caché, ils reconnaissent les implications de la boucherie, ce qui vaut une perte supplémentaire de 0/1.

Il sera bien plus compliqué de trouver d'autres indices dans cette vaste étendue déserte. Si les personnages restent longtemps dans les landes sans appartenir à une équipe de recherche officielle et sans un guide local, ils finissent par rencontrer un garde-chasse armé d'une carabine travaillant pour des propriétaires lointains, les Duncombe. Il leur signalera qu'ils sont sur un terrain privé où ils ne sont pas les bienvenus, qu'ils dérangent les oiseaux (des Lagopède d'Écosse pour être précis) et qu'ils mettent leurs vies en danger, le climat et le terrain des landes étant loin d'être hospitaliers. Cela peut se résoudre calmement. Si les investigateurs sont hostiles ou agressifs dans leurs réponses, le garde-chasse bat en retraite et la police locale les attendra à leur retour à Sleetmoor. Face à des violences physiques, en sous-nombre, il peut être contraint à utiliser sa carabine, avec laquelle il n'est pas manchot. Si un cadavre a déjà été découvert dans les landes, l'alibi s'écrit de lui-même. Un test de Persuasion, un appel à l'aide ou une offre de dédommagement pour éviter les deuxièmes et troisièmes points de son argumentation peuvent faire des merveilles.

Tout guide engagé par les investigateurs ressemble beaucoup au garde-chasse. Parlant sans détour, pince-sans-rire et connaissant la région comme sa poche. Avec son aide, le groupe court moins de risques, mais ils peuvent toujours se fouler la cheville dans un terrier de lapin ou une racine d'ajonc. Ils trouveront aussi plus facilement les zones intéressantes, surtout s'ils sont honnêtes quant à ce qu'ils recherchent. Un guide ou un garde-chasse

peut limiter les accidents et les disparitions dans la région et emmener les investigateurs où ils le souhaitent.

Endroits intéressants dans les landes

Un endroit remarquable des landes est la voiture de Davey, abandonnée en panne d'essence, soit sur une piste, soit au fond d'un ravin, au choix du gardien. Pour plus d'information sur Davey, cf. Le fugitif, page 70.

Un autre lieu intéressant est une petite gorge, de six mètres de large et soixante de long, au fond de laquelle un ruisseau s'écoule de mare en mare. La gorge devient rapidement moins idyllique, quand la pluie tombe drue sur un lointain sommet des landes, devenant un torrent enragé. Elle a déjà fait plusieurs morts, notamment lors qu'un groupe de cadets de l'armée y a campé durant la Grande Guerre.

Plus haut, sur le flanc de la gorge, là où la rivière s'écoulait des siècles auparavant, se trouve une cave. Un test de Trouver Objet Caché réussi par un personnage au-dessus de la gorge ou un test de Géologie est nécessaire pour que le groupe la découvre sans aide. Les arbres poussant sur la bordure du ravin ont rempli le sol de la cave de détritus. Relativement sèche, bien que puant le mouton, elle sert de repaire à Marskramer et Davey. Le premier est enterré sous des feuilles dans une fente géologique sur le sol, où il est impossible à trouver sans une fouille complète et méticuleuse. Par contre, la cuisse de Riton est bien en vue sous une plaque rocheuse (un test de Premier soins, Histoire naturelle, Médecine ou Intuition permet de l'identifier pour une perte de SAN de 0/1). Après le braquage, on peut aussi voir un sac en toile ou un billet de banque. Si Marskramer est Davey sont là, l'esprit du premier fera fuir le second pour



Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	00

Compétences

Anglais	5 %
Athlétisme : escalade	45 %
Athlétisme : esquive	25 %
Discrétion	40 %
Français	50 %
Ricaner	45 %
Se Cacher	35 %

Attaques

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Morsure 25 %
  Dégâts 1D2 + Impact
- Couteau 25 %
  Dégâts 1D4 + Impact



Bill Robinson

40 ans, garde-chasse / guide

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Discrétion	40 %
Pister	35 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	60 %
Se Cacher	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

- Lutte 40 %
- Carabine 45 %
  Dégâts 4D6

Meurtres atroces à Hull :

Une famille entière assassinée

Philip et Elspeth Tanner et leurs trois enfants, Charles (12 ans), Ann (10 ans) et Edward (9 ans) ont été sauvagement assassinés hier. La police n'a aucune information sur le ou les tueurs, mais elle a prévenu les citoyens d'Hull d'être sur leurs gardes, tout en gardant leur calme. Aucun lien n'a été fait avec le meurtre violent d'un marin, maintenant identifié comme étant Jan Kuypers de Rotterdam, sur les quais, il y a deux jours, même si l'officier des douanes Philip Tanner travaillait là.

La police recherche un proche parent des Tanner, le frère de Mme Tanner, Peter Davey (30 ans). Ils ont communiqué son nom dans l'espoir qu'il se fasse connaître.

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 7 - *Extrait du Mancheste Guardian*

Mystérieux braquage de banque à Thirsk

Environ six cents livres ont été dérobées dans une banque du centre de Thirsk, hier, dans des circonstances mystérieuses. Apparemment, les employés auraient été hypnotisés par un homme portant un imperméable Macintosh, un costume et une cravate. La caissière Marie Palmer n'a pas eu de réaction pendant plusieurs minutes avant que ses collègues ne parviennent à la réveiller et ne découvrent le vol.

Davey recherché dans l'affaire Tanner

Peter Davey a été déclaré suspect par la police enquêtant sur le récent meurtre de la famille Tanner à Hull. Beau-frère de l'homme de la maison, Philip Tanner, Davey ne s'est pas présenté bien qu'il vive et travaille dans la région, en tant que comptable. La police aimerait l'interroger à propos des meurtres. Âgé de trente ans, il est grand, brun et n'a pas l'habitude du travail physique. Sa voiture, une Ford Model T, immatriculée RGX 323, a également disparu.

Aide de jeu - Le Retour du Molosse, document 8 - *Extraits du Manchester Guardian*

attirer l'attention hors de la cave. Le sommet de la plus haute colline des landes est un plateau étrangement plat, entouré d'une bordure légèrement surélevée. Il s'agit en fait d'un lac recouvert par une épaisse couche de végétation. Elle soutient des individus d'une TAI inférieure à 17 marchant en file indienne, tout en rebondissant de façon inquiétante. Les investigateurs doivent faire attention aux « mares », qui sont en réalité des trous dans la couche végétale où les imprudents (test d'Agilité) peuvent tomber dans l'eau Un deuxième test d'Agilité à –20 % permet de s'arrêter aux épaules. Quiconque se précipite pour aider ne fait qu'empirer la situation en augmentant la TAI sur une petite zone. Le calme est impératif. Un test de FOR à –10 % sort l'investigateur de l'eau et le remet sur la piste, mais la réalisation de la fragilité de leur support vaut, au milieu de ce phénomène, une perte de 0/1 SAN. S'il est poursuivi par des investigateurs extrêmement teigneux, Marskramer peut dissimuler son corps au fond de ce lac, où il ne sera plus embêté que par de petits crustacés.

Les derniers jours avant la vente

Les journaux britanniques

Quelques jours avant la vente, la presse anglaise du Nord s'enflamme pour un fait divers atroce. Personne, mis à part les investigateurs, n'est à même de faire le lien avec les meurtres du Slachter. Le gardien peut ajuster la chronologie en fonction des actions des investigateurs, mais Marskramer devrait arriver à Sleetmoor quelques jours avant les enchères pour avoir le temps de se préparer. L'information se retrouve dans un extrait du Manchester Guardian (document 7). Les gros titres suivants corroborent la convergence de la piste du Slachter et des enchères (document 8).

Voir les livres et s'enregistrer comme enchérisseurs

Prothero, Grisby le commissaire-priseur et ses deux assistants, ainsi que la secrétaire, Mme Dulcet, sont présents la veille des enchères, jour où la plupart des lots sont visibles.

Afin d'enchérir, les investigateurs et tous les PNJ importants doivent présenter des preuves de leurs moyens financiers à Mme Dulcet. C'est également possible le jour des enchères. Une fois cette formalité réglée, elle créera une liste pour M. Grisby, avec des noms et des chiffres que même Prothero ne pourra pas voir. Grisby calculera mentalement si quiconque dépasse ses fonds de plus de 20 %, et arrêtera d'accepter leurs mises, le cas échéant (cf. document 9). Quand Peter Davey se présentera au bureau de Mme Dulcet, il se présentera comme « Peter Butcher » et sortira une liasse de billets de cinq livres de sa poche, liasse qu'il oubliera quasiment de reprendre une fois qu'elle aura été comptée. Un test de Trouver Objet Caché permettra d'estimer qui a au moins 500 livres sur lui.

La littérature est en consultation libre, ainsi que les livres d'histoire les plus récents, mais les livres anciens et les lots des sections Imprimés et Occultisme du catalogue ne peuvent être vus que sur requête privée, dans la cuisine. Les demandes à voir le matériel pornographique ne seront acceptées que si le candidat réussit un test de Crédit ou de Persuasion. Le même critère s'applique si l'on souhaite toucher le *Necronomicon*.

Initialement, « Butcher » (Davey) n'aura pas l'autorisation de voir le *Necronomicon*, mais plusieurs autres PNJ peuvent y accéder, si les personnages ne posent pas la question. Si quelqu'un réussit ensuite à obtenir le droit de voir le *Necronomicon*, Davey se faufilera pour regarder par-dessus leur épaule. Marskramer lit le latin gothique avec facilité et rapidité, et il s'impatientera si la personne ne tourne pas les pages assez vite, ou au contraire s'il les feuillette trop rapidement. Pour voir à son propre rythme, Marskramer tentera de Dominer le lecteur autorisé. En cas de réussite, il devra malheureusement contrôler les membres de ses deux sujets à l'unisson, ce qui fait que Davey fera le geste de tourner des pages dans le vide (d'autant plus remarquable vu le format du livre). Les investigateurs le notant risquent une perte de SAN de 0/1.

D'une façon où d'une autre, Marskramer/Davey attirera probablement l'attention des investigateurs, mais ils seront peut-être aussi trop occupés à jauger les autres enchérisseurs s'intéressant aux lots occultes (cf. page 87).

Le jour de la mise aux enchères

Il y aura une autre occasion de voir les lots entre 10 et 13 heures, avec des restrictions similaires (et possibilités si les investigateurs n'étaient pas là la veille). Les meubles ont été étiquetés l'après-midi précédent, et les bancs trouvés dans le cellier de la tour d'angle disposés pour les enchérisseurs. On peut demander son panneau à M. Grisby. Il y a beaucoup de monde, la journée était

un demi-jour férié pour les travailleurs ordinaires, comme Bill Robinson qui porte sa tenue du dimanche, et qu'ils souhaitent voir le manoir et les sortes de choses qui intéressent leurs « supérieurs ». La foule se captive pour les enchères, surtout pour les mises élevées.

À 2 heures 05, Prothero débute la vente des livres, annonçant qu'elle se déroule au bénéfice de Mlle Vanessa, ignorant sereinement la question des dettes. Malgré eux et malgré leurs opinions des De Wynter, les villageois sont d'humeur à miser puisque c'est pour une bonne cause.

Parcourir les différents lots va prendre du temps à Grisby et compagnie, mais le gardien peut passer directement aux derniers lots s'il le désire. Si les investigateurs souhaitent miser sur des lots du catalogue, laissez-les faire. Les enchérisseurs et les gagnants sont indiqués dans Guide du catalogue à l'usage du gardien, y compris le prix que les investigateurs doivent battre pour l'emporter. Le numéro de l'enchérisseur gagnant (et parfois leur nom) est annoncé par M. Grisby à la fin de chaque lot. Durant les enchères, un test de Trouver Objet Caché est nécessaire pour identifier les autres participants.

Pendant la vente, le gardien peut souhaiter faire monter la tension. Avant le début de la section B, quand Grisby demande le calme, on peut entendre les aboiements du Molosse en réussissant un test d'Écouter, pour une perte de SAN de 0/1. Avant le début de la section C, il est audible pour toute personne qui l'écoute. Après la section C, la nuit tombe et les employés allument les lampes à huile et les bougies. Pendant ce temps, les aboiements du Molosse s'approchent de plus en plus. À ce moment, s'il le souhaite, le gardien peut faire s'excuser plusieurs invités, qui montent à l'étage. S'ensuivent des éclairs lumineux et des volutes de soufre, après quoi les invités paraissent avoir disparus (ayant utilisé un portail, des boîtes communicantes ou un Vagabond Dimensionnel pour quitter Sleetmoor). En résumé, toute personne réussissant un test de Mythe de Cthulhu, i.e. les plus malins, partent s'ils en ont la possibilité. Les investigateurs remarquant cet exode de mauvais augure subissent une perte de SAN de 1/1D4 +1. La foule des villageois ordinaires ne se doute de rien, son attention tournée vers les enchères.

La tactique de Marskramer

Si les investigateurs n'ont pas contrecarré les plans de Marskramer, Peter Davey (alias Butcher) s'est glissé dans la foule assistant à la vente, attendant de miser pour le *Necronomicon*. S'il est au contraire en cellule au village, sous la garde du constable Croaker et des détectives de Leeds, Marskramer lâchera le Molosse contre lui et quiconque se trouve dans la même pièce. L'amulette reviendra à son cadavre, qui traversera les landes jusqu'au manoir. Marskramer tentera de remettre l'amulette à une autre personne participant à la vente, en choisissant une victime au POU plutôt bas à l'aide de Lire l'Aura. Cela peut être n'importe qui (le sergent Crown, M. Der-



M. Norman Derrick

48 ans, conducteur de bus et entrepreneur

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	18	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Aller jusqu'au bout	80 %
Conduite	75 %
Persuasion	20 %

Attaques

- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Clef à molette 45 %
  Dégâts 1D8 + Impact



Jefferson Le Mat

28 ans, agent privé pour un acheteur américain

APP	17	Prestance	85 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Anglais	75 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	30 %
Crédit	50 %
Écouter	40 %
Français	12 %
Latin	20 %
Négociation	40 %
Persuasion	40 %
Sciences humaines : histoire	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + Impact
• Pistolet Le Mat 40 %
Dégâts 1D10 +1 (9 coups) ou 3D6 à bout portant/1D6 à courte portée



Collin Stanhope

35 ans, bouquiniste de Highgate, Londres

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %

rick, M. Cole, M[me] Gubbins), mais ils ne serviront que de couvertures pour que Marskramer attaque mentalement les enchérisseurs disposant de fonds. Si Davey est toujours là, alors Marskramer se contentera de leur faire changer leur stratégie pour qu'il dépense tout leur argent avant le lot 669 (à condition de réussir un test opposé de POU contre POU), ce qui fait perdre 0/1 SAN si on le remarque. Sans Davey et l'argent de la banque, Marskramer a besoin d'une nouvelle marionnette. Le docteur Osgerby ou l'Américain, Le Mat, sont des candidats raisonnables, mais cela peut aussi être le cas d'un investigateur facile à dominer. Il transmettra l'amulette à sa victime dès que possible. Pour plus de détails sur les enchères, cf. Guide du catalogue à l'usage du gardien, page 90. Pour savoir ce qui se passe durant le dernier lot, cf. Final, page 88.

M. Grisby est le commissaire-priseur, MM. Swale et Adkinson étiquettent et transportent les lots, déplacent les meubles et font tout le nécessaire pour que la vente se déroule bien M[me] Dulcet assure le secrétariat et gère la restauration, qui est gérée par M[me] Derrick de Thirsk pour l'occasion. Les enchères de Sleetmoor sont un événement spécial pour eux tous, mais ils ne sont pas stressés pour autant, du moins jusqu'à la nuit de la vente des livres. Ils ont tous l'habitude d'être en contact avec le public et savent reconnaître un comportement inhabituel. Ils peuvent communiquer entre eux d'un simple hochement de la tête. Ils continueront à parler à une personne indésirable tandis que quelqu'un d'autre contactera la police ou ira chercher de l'aide plus près. Durant la journée, M. Cole, le jardinier, est également présent, aidant les gens à trouver leur chemin sur le parc, puis durant l'exposition et les enchères. M. Derrick le conducteur du bus est de garde de 10 heures à 14 heures 30 le vendredi et de 10 heures à 10 heures 30, puis de 11 heures 30 à la fin des enchères le samedi. Derrick est un ancien boxeur et un ancien alcoolique sauvé par une épouse intelligente, qui a monté son entreprise de bus. Admettant être lent, mais résolu, c'est l'incarnation même de la fiabilité.

Présence policière : le constable Croaker est présent, participer à la sécurité faisant partie de ses devoirs envers le village de Sleetmoor. Le constable en chef Harburn assiste à la vente à titre personnel.

M. E. Jordanson £10,000
M. J. Le Mat £1000
M. G. Duncombe £800
M. P. Butcher £600
M[lle] Mellington £350
Dr J. Osgerby £300
M. D. Timmons £200
Courrier / lot 274 £200
Courrier / lot 669 £200
M. M. Rutland £150
Dame Heatherington £100
M. C. Stanhope £100
Major Harburn £50
Rév. Whiddon £50
M[me] Rutland £50
M. Hawkes £20
M. Carleby £15
etc.

Aide de Jeu – Le Retour du Molosse, document 9

Les Enchérisseurs

Ce sont loin d'être les seuls visiteurs, mais les principaux enchérisseurs durant les enchères, surtout en ce qui concerne la section occulte. Les autres enchérisseurs sont des habitants de Sleetmoor, détaillés dans la section Les notables. Ils comprennent le docteur Osgerby, le major Harburn, le révérend Whiddon, le maître d'école Carleby et M[lle] Mellington. La possibilité d'inclure des personnages d'autres scénarios est développée dans l'appendice 1.

Le gentleman américain

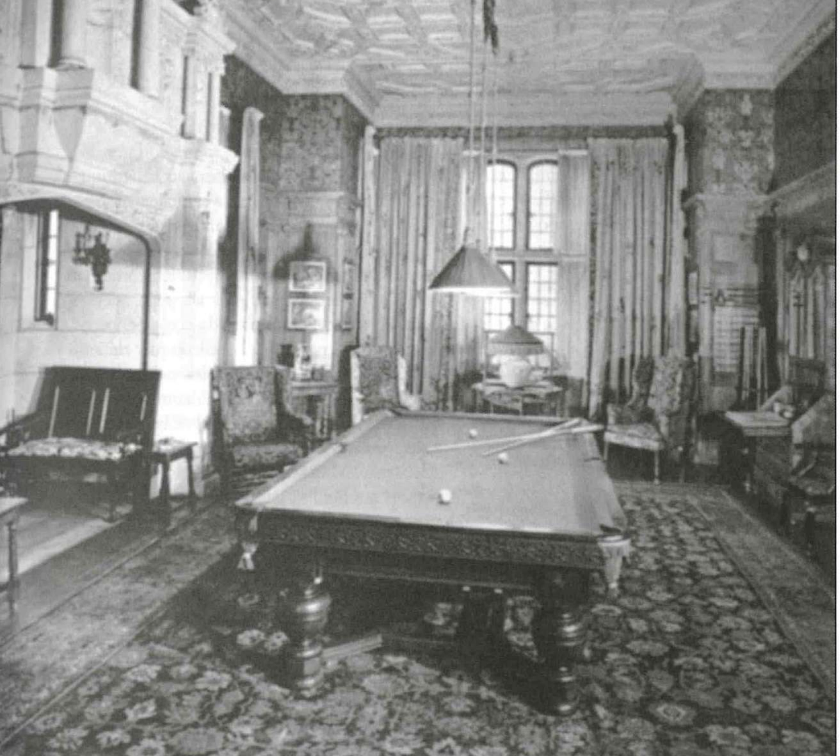
Gentleman du Sud réduit au commerce, Le Mat met un point d'honneur à tenir ses promesses. De la maison familiale de sa plantation géorgienne, seules les cheminées en brique sont encore debout. Un ami de la famille, à l'université du Kentucky, l'a recommandé comme agent pour la bibliothèque afin de dépenser une récente dotation. Ayant juré le secret pour éviter que des rapaces ne s'attaquent à son client, il ne répondra à aucune question sur ses mécènes, au point d'attirer la suspicion des investigateurs. Logeant dans le village de Sleetmoor, ses bagages contiennent un pistolet Le Mat, reçu en héritage. Non seulement Le Mat n'a pas de licence pour ce revolver long de trente centimètres, mais l'arme est illégale (test de Trouver Objet Caché) puisqu'elle possède un canon de fusil de chasse calibre 16 sous celui du revolver et le cylindre à 9 balles. Rapporter son existence à la police peut totalement compromettre la mission de Le Mat.

Le marchand de livres professionnel

Intellectuel mince, à la tenue sobre et élégante, Stanhope ressent à l'occasion des sensations psychiques, mais elles ne sont

Personnel de la vente

Nom	APP	CON	DEX	FOR	TAI	INT	POU	SAN	PV	Impact
Clement Grisby	12	10	07	10	10	15	14	70	10	+0
Daniel Swale	11	08	13	12	13	08	06	30	11	+ 1D4
John Adkinson	10	09	14	11	11	12	08	40	10	+0
Esme Dulcet	11	11	11	08	15	10	11	45	13	+0
Violet Derrick	09	09	13	11	09	10	09	45	09	+0



TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	63

Compétences

Anglais	90 %
Bibliothèque	75 %
Comptabilité	60 %
Crédit	40 %
Culture artistique : fabrication de livres	40 %
Dissimulation	30 %
Droit	35 %
Français	50 %
Latin	40 %
Métier : relieur	25 %
Négociation	50 %
Psychologie	25 %
Sciences humaines : histoire	55 %
Sciences Occultes	25 %
Se Cacher	25 %
Trouver Objet Caché	70 %

pas assez fiables pour qu'il puisse s'en vanter. S'il sent une force maléfique s'approcher du manoir, il se retirera rapidement des enchères, retournant à sa chambre du village en se prétendant indisposé. Il peut toutefois confier à un investigateur noble et disposant un niveau de Crédit suffisant l'accès à ses fonds auprès de Grisby.

L'occultiste du nord et son entourage

Gentilhomme imposant et parlant fort, aux tempes grisonnantes, Ruthland possède une belle sélection de livres occultes dans un coffre de son manoir victorien du Yorkshire du Sud. Il est toujours sain d'esprit, n'arrivant pas à lancer de sorts, partiellement parce qu'une consommation excessive d'alcool a sérieusement diminué son intelligence. Il espère que les achats de ce soir changeront tout cela. Se considérant comme un séducteur, il a les mains baladeuses.
Sophia, la femme de Ruthland, s'amuse à briser les tabous de la société et misera ouvertement sur des lots douteux tout en flirtant éhontément avec une personne ayant attiré son attention.
John Brassic est employé par les Ruthland pour conduire leur Bentley. Il est aussi chargé de s'interposer entre ses employeurs et tout personne qu'ils pourraient offenser. Costaud et habillé chic, l'air morne, Brassic est un psychopathe, ce que la Psychologie ne permet pas de détecter, sauf sur un résultat de 01–05. Il peut mentionner son passage dans les tranchées de la Grande Guerre. Obséquieux envers les dames et les gentlemen, tant que cela lui convient, il n'aura aucuns soucis à voir des gens mourir autour de lui.

La femme aristocrate

Belle et excentrique aristocrate écossaise, Dame Heatherington a été attirée par le lot 535, quoi qu'il s'avère ne pas être l'édition complète qu'elle espère acquérir. Si le groupe a un bon contact avec elle, ils auront un point d'entrée pour le scénario suivant « L'Horreur des Jermyn ». Le gardien peut facilement arranger une petite incompréhension que les investigateurs l'aideront à résoudre, avec les Ruthland par exemple. Il est important qu'elle survive, le meilleur moyen étant qu'elle parte avant l'arrivée du danger réel.

Le gentilhomme scandinave

Fils d'un magnat du fret suédois, Jordanson s'intéresse sérieusement à l'occulte en général et au Mythe de Cthulhu en particulier. Que ses intentions soient bienveillantes ou malfaisantes est laissé à la discrétion du gardien. À Londres, il risque de se faire remarquer, étant directeur de plusieurs compagnies importantes, mais ici, il peut voyager incognito. Ses moyens financiers lui permettent de remporter la plupart des lots importants et de les ramener en Suède dès que possible. Il refusera de prêter ses biens précieux ou de laisser des investigateurs d'y « regarder quelque chose » et il n'hésitera pas à impliquer la police s'il se sent menacé. S'il en a besoin, un garde du corps est rapidement disponible, venant le chercher après la vente selon des arrangements pris auparavant.



Mervin Rutland

43 ans, héritier de brasserie et occultiste

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	25

Compétences

Baisser le ton	50 %
Baratin	55 %
Conduite	40 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Négociation	45 %
Persuasion	45 %
Psychologie	25 %
Sciences humaines : histoire	30 %
Sciences occultes	48 %
Trouver Objet Caché	45 %



Sophia Ruthland

39 ans, femme-trophée et occultiste

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	20

Compétences

Crédit	20 %
Œillades suggestives	65 %
Persuasion	35 %
Pratique artistique : danse	35 %
Psychologie	25 %
Rayonner	35 %
Sciences occultes	28 %
Trouver Objet Caché	45 %



John Brassic

30 ans, chauffeur des Ruthland

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50 %
Conduite	80 %
Discrétion	60 %

Le vieux gentleman

Timmons apparaît dans « The Case », un scénario de la campagne *Curse of Cthulhu*. Il utilise le passeport dérobé à Brian, le descendant qu'il a assassiné et dont il a pris la place. En Angleterre, il répond à son vrai nom, supposant que personne ne le connaît ni ne sait qu'il est mort il y a 300 ans. Il va chercher à acquérir les tomes occultes proéminents, mais ses 200 livres mal acquises ne lui permettront pas de s'en emparer. Il partira rapidement quand il réalisera qu'il se trame quelque chose de louche, mais il suivra hors du manoir les traces d'enchérisseurs ayant eu plus de succès, comme Jordanson, avec des intentions maléfiques.

Guide du catalogue à l'usage du gardien

Le catalogue (appendice 2), comportant une description d'une sélection de lots, peut être distribué aux joueurs. Les informations supplémentaires qui suivent sont uniquement destinées au gardien. Cette version donne le prix minimum de vente, c'est-à-dire celui qu'un personnage doit dépasser pour l'obtenir, ainsi que le nom des enchérisseurs (en supposant que le gardien utilise les PNJ du scénario) et du gagnant, si ce n'est pas un joueur, en gras. Les prix sont relativement équilibrés, mais le gardien peut facilement les monter ou les baisser en fonction des fonds dont disposent les aventuriers. Vu le scénario est conçu de façon à ce que les investigateurs voient passer des ouvrages du Mythe alléchants, sans parvenir à obtenir les plus importants, à mon que le gardien ne décide le contraire.

La liste privée de M. Grisby, indiquant les fonds disponibles des enchérisseurs, est reproduite sur le document 9. Les investigateurs n'ont aucun moyen de la voir avant la vente, mais ils peuvent mettre la main dessus ensuite. Grisby acceptera probablement des enchères dépassant de 20 % les nombres ci-dessous, mais il ne se séparera pas d'un lot avant d'avoir été payé entièrement. Il est particulièrement important que les enchères concernant les tomes du Mythe les plus précieux atteignent des chiffres inaccessibles pour les investigateurs, soit personnellement, soit au nom de leurs clients. Puisque les commissaires-priseurs ont demandé à voir des lettres de crédit, aucun bluff n'est possible, à moins d'être doué en contrefaçon et de prendre le risque d'être inquiété pour fraude. Et même ainsi, d'autres acheteurs dans la salle peuvent disposer de fonds supérieurs, et être prêts à les dépenser.
Le Guide du catalogue à l'usage du gardien précise également les avantages et les dangers encourus en jeu suite à la lecture d'un ouvrage particulier.

Le final

Le cri du lot 669

Pour ce lot, Marskramer misera aussi haut que possible pour sa marionnette actuelle, et même plus jusqu'à ce que le commissaire-priseur l'ignore. Quand il réalise qu'il ne peut pas battre Jordanson, il s'exclame « Gij addergebroed! » (un juron néerlandais), puis s'écroule, plongé dans un profond sommeil. La conscience de Marskramer retourne à quiconque détient l'amulette. Ayant échoué, il laisse libre cours à sa frustration. Par l'intermédiaire de Davey ou de son cadavre regardant par la fenêtre, il lance Vers sur l'employé emportant l'ouvrage, M. Swale. Marskramer connaît une version du sort qui n'oblige pas à toucher sa cible, mais qui lui coûte 8 PM. Swale s'effondre, et meurt étouffé par des vers de quinze centimètres sortant de son ventre. Toute intervention médicale est vouée à l'échec. Assister à sa mort provoque une perte de SAN de 1D6. La prochaine personne à tenter de ramasser le *Necronomicon* subit le sort Tourmenter (douleurs, cloques et aveuglement pendant 1D6 rounds, puis incapacité totale durant 15 minutes, 1D4 SAN; les personnages ont droit à un test opposé de PM contre PM pour résister). Ses cris et ses gesticulations de douleur coûtent 1D3 SAN aux spectateurs.
Dans la panique qui suit, la majorité de la foule s'enfuit précipitamment, renversant une lampe à huile au passage. Quelqu'un devra gérer l'incendie potentiel (si aucun investigateur ne se dévoue, ce sera M. Derrick). La confusion peut permettre à Davey ou à son successeur de ramasser le *Necronomicon* et de sortir avec le reste du public, à moins que le cadavre de Marskramer ne passe par la fenêtre pour le récupérer. Ils se rejoignent alors dans la cour, ce qui ne fait qu'ajouter à l'horreur des invités paniqués (provoquant une perte de SAN de 1/1D8).
Si toutes les tentatives de récupérer le livre échouent mais qu'il est toujours dans le manoir, Marskramer peut essayer de lâcher Molosse à l'intérieur du bâtiment. Vingt points de magie et autant de minutes garantissent son succès. Ses créatures chauves-souris (cf. L'extérieur, page suivante) peuvent assiéger le manoir pendant l'incantation. Toutefois, pour que le sort fonctionne comme prévu, quelqu'un dans le manoir doit avoir l'amulette sur lui, que ce soit Davey, un autre pantin ou un investigateur. Si l'amulette lui est revenue, Marskramer peut s'arranger pour qu'un PNJ la ramène dans le manoir. Si et quand le Molosse est invoqué avec succès, le porteur de l'amulette sera le premier à être déchiqueté rituellement, démembré vivant. Le Molosse se tourne ensuite vers une personne à portée au rez-de-chaussée, sa Taille lui interdisant d'aller plus loin. Tant qu'il n'a pas dévoré le porteur de l'amulette, il ignore quiconque ne l'attaque pas. La description et les caractéristiques du Molosse se trouvent en encart, ci-contre.

L'extérieur

Les PNJ affectés par une folie temporaire courent hors du manoir, si possible. Toute personne se trouvant dehors une fois Marskramer sur place est attaquée par les choses chauves-souris (cf. page 71 pour leurs caractéristiques). On peut arracher une chose chauve-souris attachée à un allié en réussissant un test de lutte. Une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme inflige la moitié de ses dégâts à l'allié. À sa mort, une chose chauve-souris se change en une substance sombre, tombe par terre et s'enfuit à toute vitesse, comme s'il s'agissait de l'ombre de la chauve-souris en plein vol. Si elles sont toutes tuées, le Molosse apparaît immédiatement.

Le pataquès final

Après les événements à l'intérieur du manoir et avec les attaques de chauves-souris à l'extérieur, les gens seront pressés de partir, qu'ils soient devenus fous ou non. Ceux qui sont venus en voiture sauteront dedans. Les autres tenteront peut-être de monter de force ou de leur arracher le volant. Le seul véhicule ayant les clés sur le contact et la manivelle prête à tourner est le bus de M. Derrick. Pendant que ce dernier lutte contre les flammes à l'intérieur, les personnes décidant de le dérober découvriront que seule la grande Dextérité et le talent en Conduite de M. Derrick lui permettent de faire passer ce grand bus sous le petit corps de garde. À moins que les voleurs n'obtiennent une réussite spéciale en Conduite, ils coinceront le bus dans le corps de garde, à moitié engagé sur le pont, ce qui bloque le passage des autres voitures et des piétons. Il reste possible de briser les fenêtres pour passer à travers le bus, mais cela nécessite des tests d'Athlétisme et expose à de multiples risques de blessures.

D'une façon ou d'une autre, la cour du manoir sera en proie au chaos, ses occupants et leurs visiteurs, assaillis par les chauves-souris, courant dans le noir et se blessant dans les orties (0/1 PV), les ronces (1 PV) et les ruines de murs (1–2 PV). Tomber du pont inflige 2–3D6, dégringoler dans la douve 1D6 PV, un test d'Agilité permettant d'éviter +1 pour les orties et les ronces. De plus, un test d'Orientation est nécessaire dans le noir pour trouver la direction du village, et éviter d'errer dans les bois ou la lande jusqu'au matin.

Et après...

Les témoignages sincères des événements de la fin de la vente ne sont tout

Écouter	50 %
Métier : mécanique	45 %
Se Cacher	50 %

Attaques

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Barre à mine	45 %
Dégâts 1D8 + Impact	
• Lutte	50 %
• Fusil	40 %
Aucun sur lui	



Dame Clare Heatherington

29 ans, noble écossaise excentrique

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

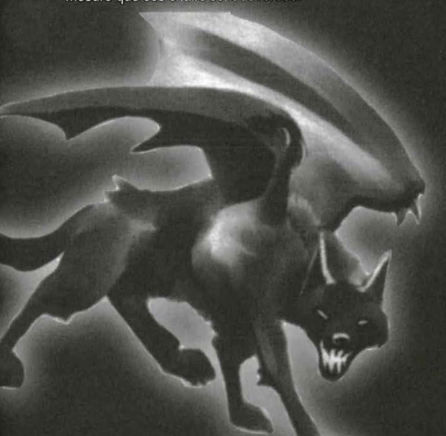
Allemand	60 %
Anglais	99 %
Bibliothèque	75 %
Conduite	50 %
Crédit	60 %
Équitation	55 %
Français	75 %
Grec	45 %
Latin	45 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Orientation	40 %
Persuasion	90 %
Premiers soins	45 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	25 %
- archéologie	25 %
- histoire	75 %
Sciences occultes	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Revolver .38	55 %
Dégâts 1D10	

Le Molosse

Cette horrible créature ressemble à un gros chien, si ce n'est les deux ailes de chauve-souris plantées sur son dos musclé. Lorsqu'il chasse, le Molosse annonce son arrivée en hurlant à la mort, un son grave et lointain au départ. Chaque nuit, il semble se rapprocher encore et encore. Quand le Molosse finit par attaquer brutalement, il a la capacité magique de garder sa victime en vie pendant qu'il s'acharne sur elle, se régalant autant de ses cris que de son sang. Même les membres arrachés bougent encore et ne meurent pas avant que le Molosse ne s'arrête ou ne soit chassé. Il donne deux coups de pattes par round ou mord une seule fois, ce qui est sa méthode préférée. Une fois qu'une victime a été mordue, le Molosse l'étripe automatiquement le round suivant, à moins qu'elle ne réussisse un test opposé de FOR contre FOR sur la table de résistance. En raison de sa nature surnaturelle, cette attaque affecte à la fois le corps et l'esprit de la victime, le malheureux perdant son POU à mesure que ses chairs sont dévorées.



Le Molosse

CON	24	Endurance	99 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	26	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D6
Points de Vie	22
Déplacement	9/15 en volant

Compétences

Athlétisme	95 %
Discrétion	95 %
Pister	95 %
Sentir	95 %

Attaques

• Griffes	45 %
Dégâts 1D6 + Impact	
• Morsure	60 %
Dégâts 1D10*	
• Étriper	Automatique
Dégâts 1D6**	

* ignore les points d'armure, y compris ceux de nature magique.
** coûte également 1 point de POU par round.

Protection : Aucune arme physique ne peut blesser le Molosse. Les sorts et les armes magiques infligent des dégâts normaux, mais le cuir épais du Molosse compte comme 4 points d'armure contre les armes magiques.
Une fois réduit à 0 point de vie, le Molosse se liquéfie en une mare d'ombre. Il se reforme la nuit suivante, totalement guéri.

Perte de SAN : 1/1D10
Entendre ses aboiements coûte 0/1D2 points de Santé Mentale par nuit.

Guide du catalogue à l'usage du gardien

Section A : Littérature

[Cette section comprend 423 lots, formant une collection de bonne qualité (principalement hérité), avec un intérêt particulier pour les Romantiques, les Gothiques et les sujets décadents. Elle contient des tragédies élisabéthaines parlant de revanches sanglantes, des œuvres de William Blake, Lord Byron, Percy Shelley, Thomas De Quincey, Sir Walter Scott, M. Radcliffe, Charles Maturin, 'Monk' Lewis, Mary Shelley, Charles Baudelaire, Edgar Allen Poe, Nathaniel Hawthorne, Oscar Wilde, Bram Stoker, Arthur Machen, William Hope Hodgson, Walter De La Mare. Les prix moyens s'échelonnent entre 2 et 5 livres pour les éditions ordinaires. Seuls les items suivants partiront pour plus. Un seul item confère des bonus ou malus.]

- 1 AINSWORTH, W. H. *Rookwood*. Nouvelle édition de 1843.
Carleby, **anonyme** £10

- 102 DERBY, EDWARD PICKMAN, *Azathoth and Other Horrors*, 1919.
Carleby £2
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

- 171 FITZGERALD, EDWARD. *Rubaiyat of Omar Khayyam*. Édition rare de 1894.
Carleby, Stanhope, **Harburn** £30.

- 274 JONSON, BEN. *Workes*, Les trois parties reliées en deux volumes. 1616.
Carleby, Whiddon, Le Mat, **enchère scellée [Bibliothèque du British Museum]** £154.

- 313 POE, EDGAR A. 'Al Aaraaf', 'Tamerlane' et *Minor Poems*. Baltimore, 1829.
Millington, Stanhope, **Le Mat** pour un décevant £70

- 314 POE. *The Poems of*. Londres, 1881.
Carleby, Anon £10

Section B : Œuvres historiques et biographiques

[Cette section comprend 172 lots, soit une collection relativement typique pour un gentleman sur l'histoire victorienne, ainsi que quelques œuvres véritablement rares et anciennes, ayant souvent un lien à des détours obscurs et sanglants de l'histoire, comme les Newgate Calendars ('£4). Un nombre étonnant de textes relatifs à la colonisation de l'Amérique ne se retrouve que dans les collections les plus anciennes et les plus prestigieuses. Prix moyens entre 3 et 7 livres. Les items rares ou donnant des bonus sont peu nombreux.]

- 442 BLANCHET, EUSTACHE. *The Life and Death of My Lord Gilles De Rais*. Londres, 1909.
M. Rutland, £15
Récit abominable surpassant les biographies précédentes de Barbe-bleue dans la description de ses excès en se référant aux archives originales de son procès.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

- 443 BOSTON MASSACRE. Un court récit de l'horrible massacre de Boston, perpétué le soir du cinquième jour de mars 1770. Londres, 1770.
Stanhope, **Le Mat**, £8

- 453 CHAMPIN, WILLIAM N. *Memoirs of the Hellfire Club*. Oxford, 1904.
Hawks, £1.
Cet ouvrage ayant visiblement beaucoup servi était l'un des favoris de St John De Wynter dans sa jeunesse.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 1
SAN : 0
Sortilèges : Aucun

- 469 EGAN, PIERCE. *Life in London*. Londres, 1821.
Mr. Rutland, Stanhope, **Mellington**, £30

- 475 FLAGELLATION. *The History of the Flagellants*. Londres, 1777.
Osgerby, **Mme Rutland**, £25
Un degré d'obsession perturbant, quelques belles gravures.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 0
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

- 516 MAYHEW, EXPERIENCE. *Indian Converts*. Boston, 1727.
Whiddon, **Le Mat**, £17
Regorge d'informations sur les mythes amérindiens.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Anthropologie : 1
SAN : 0
Sortilèges : Aucun

- 528 THUMB, THOMAS. *The Monster of Monsters*. Portsmouth, 1754.
Osgerby, **Le Mat**, £12

- 530 [MONTANUS, ARNOLDUS.] Jacob von Meurs: Amsterdam, 1673.
Heatherington, Mellington, **Le Mat**, £25
Ouvrage fortement illustré, contenant des récits illustrés sensationnels (et inexacts) de cannibalisme, au milieu de véritables informations historiques.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 0
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

- 535 PIGAFETTA, FILIPPO. *A Report on the Kingdome of Congo, a Region of Africa*. Traduit du latin par Abraham Hartwell, Londres 1597.
Osgerby, Millington, **Heatherington**, £45
Contient 12 grandes gravures supplémentaires, retirées de l'édition allemande de De Bry, car trop atroces.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Jours
Sciences Occultes : 1
Anthropologie : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

- 560 SKILLEN, FAUNTLEROY. *History of The Occult Tomes in Print*. Londres, 1899. Dédicacé « From LB to SdW 1918 — an education and a challenge ».
Osgerby, Stanhope, **Jordanson**, £18.
Un inventaire pratique et relativement à jour des ouvrages occultes (et du Mythe), avec leur histoire. Le lecteur peut y retrouver l'essentiel des historiques donnés dans le livre de base, apprendre à différencier un *Livre d'Eibon* d'un *Livre de Dyzan*, et entrevoir la valeur inestimable de l'édition du *Necronomicon* proposé dans cette vente.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 1
Bibliothèque : 1
SAN : 0
Sortilèges : Aucun

- 562 STUKELEY, WILLIAM. *Stonehenge, A Temple Restor'd to the British Druids*. Londres, 1740.
Osgerby, **Stanhope**, £25.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 1
Archéologie : 2
SAN : 0
Sortilèges : Aucun

Section C : Imprimés et albums

[Cette section comprend 61 lots, dont quelques raretés, mais souvent d'une nature scandaleuse. Le prix moyen des lots varie entre 6 et 10 livres. Un seul item inflige des malus en jeu.]
Note : tous les lots ne peuvent être montrés publiquement. Le commissaire-priseur agit à sa discrétion.

- 602 BEARDSLEY, AUBREY. Portfolio de 22 gravures illustrant *Salome* de Wilde et *Lysistrata* d'Aristophane. London, 1894–96.
Mme Rutland, **Mellington**, £30

- 620 DE SADE. Album de 40 illustrations gravées pour les œuvres de Sade, Paris, 1819.
Plusieurs enchères scellées, **M. Rutland**, £40

- 624 DOBSON. *The Dance of Death*. 48 gravures sur bois par Hans Holbein. Londres, 1892.
Osgerby, Stanhope, **Mellington**, £35

- 628 EMBLEMS OF MORTALITY. La mort prenant des gens de tout statut et de toutes conditions, nombreuses gravures. Charleston, 1846.
Whiddon, Osgerby, **Mellington**, £55

- 644 PORTFOLIO DE GRAVURES : basées sur des dissections médicales de cadavres. 40 gravures, vingt images en état variable.

---
1 *Détaillant la vie de criminels détenus et exécutés à la prison de Newgate.*

Invendu.
Ces études sont l'œuvre de St John De Wynter. Un test réussi de Médecine détermine que ce ne sont pas des dissections médicales, tandis qu'un test de Culture Artistique suggère que les arrangements tiennent plus une nature morte que de la recherche scientifique.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 0
SAN : 2
Sortilèges : Aucun

Section D : Occultismes et œuvres associées

[La plus petite section de la collection, avec seulement 14 lots, est exceptionnelle. Si elle comprend des ouvrages occultes ordinaires, elle abrite également des tomes extrêmement rares, qui l'on ne voit guère en dehors des grandes collections internationales. Le nom de St John De Wynter restera longtemps dans les mémoires des amateurs de livres occultes grâce à l'importance de la collection qu'il a su rassembler discrètement avec l'aide de son comparse et qui est dispersée aujourd'hui. L'intégralité des lots est décrit ci-dessous.]
Note : étant donné l'âge et la fragilité de certains lots, ils doivent être examinés prudemment et brièvement. Le commissaire-priseur agit à sa discrétion.

• 656 BALFOUR, FRANCOIS-HONORE (Comte d'Erlette). *Cultes Des Goules*. Paris, c.1702. 600 pages. Extrêmement rare. On ne connaît que quatorze exemplaires.
M. Rutland, Timmons, Le Mat, **Jordanson**, £360
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 3
Sortilèges : Appeler l'Esprit des Morts, Commander à un Fantôme, Contacter Mordiggian, Contacter une Goule, Immunisation, Poussière de Suleiman, Terrible Malédiction d'Azathoth.

• 657 COPELAND, HAROLD HADLEY. *Zanthu Tablets, A Conjectural Translation*. Londres, 1916.
Jordanson, **Whiddon**, £35
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Jours
Mythe : 2
SAN : 3
Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter une Larve stellaire, Terrible Malédiction d'Azathoth.

• 658 CRASCALL, JOSEPH. *Sites of Rare Historical and Supernatural Interest in East Anglia*. Wisbech, Cambs, 1802.
Osgerby, **Stanhope**, £21
Cela peut évoquer des souvenirs aux personnages ayant participé au scénario « Mort accidentelle » dans *Terreurs de l'Au-Delà*, ou n'être qu'un avant-goût de cette aventure.

• 659 FRASER, SIR GEORGE. *The Golden Bough*. 12 volumes, complet. Edinburgh 1911-1915.
Mme Rutland, **Mellington**, £50
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 3
SAN : 2
Sortilèges : Aucun

• 660 JUNTZ, FRIEDRICH WILHELM VON. *Nameless Cults*. Bridewell: London, 1845. On ne connaît que 20 exemplaires de cette édition.
Timmons, Le Mat, **Jordanson**, £252
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
SAN : 4
Sortilèges : Cauchemar, Contacter Nyarlathotep (plusieurs versions), Créer un Zombie, Esprit Sans Pareil, Esquiver toute blessure, Lien Gris, Voix de Ra.

• 661 KASIDAH OF HAJI ABDU EL YEZIDI. Traduit par F. B. Portland, 1896.
Carleby, **Harburn**, £20,
Sciences occultes +1 %.

• 662 MATHER, COTTON. *Memorable Providences. Relating to Witchcrafts and Possessions*. Boston, 1689. Épître dédicatoire, signé « C. Mather ».
Whiddon, Stanhope, **Le Mat**, £59
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 2
SAN : 0
Sortilèges : Exorcisme

• 663 [MATHER.] *The Sad Effects of Sin; a true relation of… murder*. Boston, 1713.
Whiddon, **Le Mat**, £12

• 664 [MATHER.] *A Testimony against Evil Customes*. Boston, 1713. N'est pas mentionné dans les catalogues usuels.
Whiddon, **Le Mat**, £40
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 2
SAN : 0
Sortilèges : Exorcisme

• 665 MATHER, SAMUEL; *A Testimony against Idolatry & Superstition*. Boston, 1725. Porte l'inscription sur la page de titre « Joseph Curwen, 1727, the gift of Sermon Bishop of Arkham ».
Whiddon, **Le Mat**, £15
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Sciences occultes : 1
SAN : 0
Sortilèges : Aucun

• 666 REVELATIONS OF GLAAKI. 9 volumes, vendus en un seul lot. Bristol, 1842–65. Les volumes 3, 7, 8 et 9 sont imparfaits, mais la reliure est de bonne qualité et récente.
M. Rutland, Timmons, Jordanson, **Osgerby**, £300
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 5
Sortilèges : Au choix du gardien

• 667 [SOLOMON] *The Key of Solomon*. 2 volumes en Latin. Amsterdam, 1730.
Stanhope, **M. Rutland**, £65
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Jours
Mythe : 1
Sciences occultes : 3
SAN : 2
Sortilèges : Chant de Thoth.

• 668 SCHEVENINGEN, ALLARD VAN. *Commentary on the Journals of Albrecht Marskramer, Volume the First*. La Hague, 1790. Ouvrage en latin.
Butcher, £45
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

• 669 WORMIUS, OLAUS. *Le Necronomicon*. Traduit en latin depuis le grec en 1228. Cette édition a été imprimée en Allemagne, peut-être à Mainz, c. 1490.
Enchère scellée, Timmons, Le Mat, Butcher, **Jordanson**, £750
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 5
Sortilèges : Contacter Nodens, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Habitant des Sables, Enchanter un Objet, Invoquer (uniquement) un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Poudre d'Ibn Ghazi, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Transfert d'Esprit, Vers.



Edmund Jordanson
35 ans, collectionneur fabuleusement riche

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	68

Compétences

Anglais	65 %
Arabe	35 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	80 %
Grec	35 %
Latin	65 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Négociation	75 %
Persuasion	45 %
Sciences humaines : histoire	65 %
Sciences occultes	65 %
Suédois	95 %

Attaques

• Bagarre	70 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Lutte	45 %
• Armes de poing	45 %
Aucun sur lui	
• Fusil de chasse	45 %
Aucun sur lui	
• Épée	45 %
Aucune sur lui	



Lars Böll
29 ans, chauffeur et garde du corps

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	18	Puissance	90 %

simplement pas pris au sérieux par les autorités. Ils risquent plutôt de mettre le manoir en quarantaine pour un autre motif, comme une suspicion de maladie contagieuse portée par les rats (la rage peut-être ?). Les investigateurs peuvent franchir le cordon de nuit, mais ils ne seront pas les seuls curieux se demandant s'il reste des livres précieux dans le manoir.

Si Marksramer n'a pas obtenu le *Necronomicon* pendant les enchères, il tentera de s'en emparer la nuit suivante, à moins d'avoir été gravement blessé. Si le Molosse n'a pas été invoqué, il lancera Appeler/Congédier le Molosse pour repousser (ou tuer) les investigateurs. Le groupe a peu de chances de survivre à un combat contre lui, mais il peut parvenir à détruire le cadavre de Marskramer et contrecarrer son projet de redevenir au moins partiellement lui-même. Selon le nombre de victimes de la nuit des enchères, Marskramer peut paraître sensiblement plus humain, sa chair s'accumulant et des pièces de peau étant apparues (potentiellement reconnaissables pour une perte de SAN de 1/1D3).
Si Marskramer découvre que les investigateurs ont détruit le *Necronomicon* ou qu'il s'est envolé d'une façon ou d'unc autre, il quitte la région, furieux. Plusieurs pistes s'ouvrent à lui : obtenir la destination du *Necronomicon* en identifiant l'acheteur et partir à sa poursuite ; aller à Londres, après avoir appris l'existence de l'exemplaire du British Museum, et s'y introduire pour lire le rituel désiré ; se rendre au prieuré d'Exham, lieu de la nouvelle de Lovecraft *Les rats dans les murs* (située en 1924), connaissant depuis longtemps les pratiques de l'époque romaine dont il a été le théâtre. Cette dernière option devra être développée par le gardien.

Si Marskramer met la main sur le *Necronomicon*, il lui faudra plusieurs jours (pas plus, puisqu'il en a déjà lu une grande partie) pour localiser les rituels nécessaires. Le premier devrait permettre à son cadavre de reprendre une forme presque humaine. Il exige le sacrifice d'un nouveau-né durant une pleine lune, des difficultés logistiques qui peuvent laisser le temps aux investigateurs d'empêcher un mort supplémentaire. Le second rituel est une forme de Transfert d'Esprit sans risque d'échec, déplaçant son âme de l'amulette vers le nouveau corps. Une fois réunifié, il sera à nouveau poursuivi par le Molosse, alors qu'il s'était suicidé en 1448 pour lui échapper, la solution des Tcho-Tcho étant impraticable dans la société civilisée. Mais Marskramer a un plan.

Le problème de l'amulette

Durant le scénario, il se peut que l'un des investigateurs se trouve en possession de l'amulette et subisse ses effets. Hanté par les esprits de ses dernières victimes, il devra constamment résister à la volonté de Marskramer, s'il est toujours associé à l'objet. Il n'aura que trois jours, au mieux, avant que le Molosse n'arrive pour lui (à moins que l'investigateur ne se soit converti au cannibalisme entre-temps). Marskramer emploiera tous ses sorts pour empêcher que l'on détruise l'amulette. Dans ce cadre, son POU est égal aux PM stockés par l'amulette.

Des investigateurs rusés souhaiteront peut-être exorciser l'amulette pour en chasser l'esprit de Marskramer, le lien avec le Molosse étant, lui, inaltérable. Après la vente, à condition que M. Grisby ait survécu et que les livres n'aient pas été détruits dans un incendie, la distribution des lots avance lentement. Si les investigateurs ont accès à un Mather (lot 622 ou 664), ils ont une chance d'acquérir le sort nécessaire (test réussi de Bibliothèque, puis INT x3 ou x2 respectivement pour l'apprendre). Un Exorcisme correctement réalisé fonctionnera notamment parce que, au fond de lui, Marskramer croit aux puissances invoquées par le sort.

Chassé de l'amulette, Marskramer devient l'équivalent d'un Spectre, un fantôme puissant et maléfique, se résumant à une INT (18), un POU (18) et dont la vision provoque une perte de SAN de 1/1D8. Le Sceptre attaque en opposant son POU au CON sur la table de résistance. En cas de succès, la victime perd 1D6–1 points de CON, tandis qu'en cas d'échec, c'est le sceptre qui perd autant de PM. À partir de 3 en CON, l'investigateur est impotent. Si un Sceptre épuise ses points de magie, il se dissipe pendant une semaine. La perte de tout son POU le tue, une bonne utilisation de Terrible Malédiction que l'on trouve dans les lots 656, 657, 669.

Une fois Marskramer délogé de l'amulette, son danger change de nature. On peut apparemment la mettre en sécurité dans un coffre-fort, par exemple, mais le Molosse poursuivra toujours la dernière personne à l'avoir tenue. On peut tenter de la détruire physiquement. Sa FOR est égale à 5 + le nombre de MP qu'elle renferme. Il faut les vaincre en une fois. Le maréchal-ferrant est un bon endroit où la chauffer à blanc, l'amulette perdant alors la moitié du bonus de FOR procuré par ses MP. La frapper entre le marteau et l'enclume a alors une chance

de l'affecter. La destruction de l'amulette s'accompagne d'une explosion d'autant de D6 que sa FOR divisée par 6, arrondi à l'entier supérieur (donc, 4D6 pour une amulette de FOR 20). Les dégâts sont réduits d'un D6 par mètre de distance par rapport à l'épicentre. Les esprits contenus dans l'amulette sont libérés et s'envolent en criant leur bonheur pendant plusieurs minutes, provoquant une perte de SAN de 1/1D4.

Récompense ou pénalités de Santé Mentale

Sauver un porteur de l'amulette de la mort : + 1D4 SAN
Menacer les plans de Marskramer : + 1D6 SAN
Vaincre le Molosse : + 1D8 SAN
Détruire Marskramer : + 1D10 SAN
Détruire l'amulette : + 1D10 SAN
Détruire des ouvrages occultes : Pas de récompense
Provoquer une mort : –1D4 ou –1D6 selon la culpabilité

Sources et remerciements

J'aimerais remercier David Conyers qui m'a encouragé à participer à ce recueil et m'a fourni d'excellents conseils. Je remercie également Brian Sammons, auteur des caractéristiques de l'amulette et du Molosse parues dans *The Keeper's Companion 2*. Je les ai légèrement modifiées pour les besoins du scénario, interprétant la nouvelle différemment (toutes les erreurs sont donc de mon fait). Le supplément *Verte et Plaisante Contrée* a été très utile. Erick (HLD) du forum yog-sothoth. com a été d'une aide précieuse pour la langue et les noms néerlandais. Une fois de plus, je suis responsable de toutes les fautes éventuelles. Mon groupe de test Michaela Schoop (Maud), Rick Payne (Raymond), Kate Henderson (Vanessa) et Andy Farrow (Jefferson) ont été parfaits. Merci, également, aux joueurs de Furnace, Sheffield en 2009.

Appendice 1 :

Lien avec d'autres scénarios

Ce n'est pas le seul scénario de *L'Appel de Cthulhu* centré sur une vente aux enchères. Le gardien peut tisser des liens entre eux en utilisant les mêmes PNJ, dans un sens ou dans l'autre.
« The Auction », de Randy McCall, dans le *Cthulhu Casebook* (1990) tourne autour d'une vente d'artefacts à Vienne, en Autriche. Il comprend les PNJ suivants :

- Dame Margaret Jameson, 24 ans, agent d'Aleister Crowley
- Michel de Boursavin, 39 ans, médium français
- Sir Martin Murray, 43 ans, collectionneur anglais ayant quelque connaissance du Mythe
- Conte Nicolai Tychevski, 36 ans, tsariste russe œuvrant pour le marché noir
- George Walker, 41 ans, agent americain de la Smithsonian Institution
- Daniel Kolson, 25 ans, universitaire suédois à l'héritage conséquent, s'intéressant à l'alchimie

« Thoth's Dagger », de William Hamblin, également dans le *Cthulhu Casebook* (1990), comprend la mise aux enchères d'une collection occulte à Boston, Massachusetts. Les PNJ suivants peuvent réapparaître ici :

- William Fredricks, 45 ans, excentrique dégarni obsédé par les textes parlant de la mort
- Clifton Jorgenson, 30 ans, millionnaire ayant peu d'expérience de l'occultisme

Intégration dans des campagnes

Étant donné l'importance des ouvrages vendus dans l'enchère De Wynter, les personnages peuvent venir de n'importe quel scénario ou campagne, mais le gardien doit être prudent. Si une personne telle que Carl Stanford ou le baron Hauptmann se présentait en personne, cela déséquilibrerait totalement le scénario. Des personnalités aussi remarquables comprendraient facilement la menace posée par Marskramer et l'écraseraient s'ils voulaient que les enchères se poursuivent. Mais le fait est qu'ils ont déjà accès au *Necronomicon* (Stanford) ou qu'ils n'en ont pas un besoin urgent. C'est pour cette raison que les exemplaires restants se trouvent encore dans des bibliothèques publiques.
Voici quelques campagnes ayant un lien avec l'Angleterre :

- **Les Masques de Nyarlathotep :** un agent de la fondation Penhew à Londres pourrait être présent, ainsi qu'un ou deux futurs membres de l'expédition Clive.
- **Les Ombres de Yog-Sothoth :** peut-être certains des « sorciers de Cannich » pourraient assister aux enchères, quoique Balphegor aura trop peur de croiser la police.
- **Ramsay Campbell's Goatswood :** les PNJ en ayant besoin ont déjà leur exemplaire des *Révélations de Glaaki*.
- **Les Oripeaux du Roi :** il est peu probable que les adorateurs aient les fonds nécessaires pour acheter l'un des ouvrages du Mythe en vente à Sleetmoor.

TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

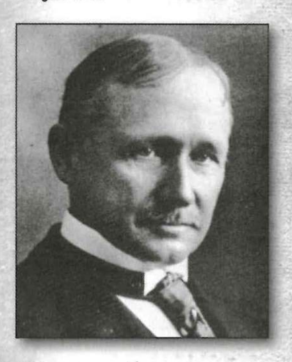
Impact	+ 1D6
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	55 %
Conduite	60 %
Crédit	30 %
Danois	80 %
Suédois	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

• Bagarre	70 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Lutte	65 %
• Matraque	45 %
Dégâts 1D6 + Impact	
• Automatique .38	55 %
Dégâts 1D10	



Douglas Timmons

420 + ans, âge apparent 40, sorcier ressuscité

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Allemand	80 %
Anglais	99 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	95 %
Crédit	20 %
Discrétion	75 %
Écouter	65 %
Latin	75 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Persuasion	65 %
Psychologie	80 %
Astronomie	10 %
Chimie	75 %
Anthropologie	55 %
Histoire	90 %
Sciences occultes	65 %

Sortilèges : Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Brume de l'Esprit, Flétrissement, Résurrection

Appendice 2

Catalogue à l'usage des joueurs

Vente aux enchères

Samedi 14 mars

Débutant à 2 heures de l'après-midi

Catalogue de la magnifique bibliothèque privée de feu John De Wynter, du manoir Sleetmoor, Yorkshire du Nord.
Des livres uniques et extrêmement rares de réputation internationale.
Des premières éditions rares.
De beaux livres élégamment reliés
Éditions limitées, œuvres d'art et illustrées, impressions rares, etc.

Le tout vendu par:
C. Grisby & Co.
Commissaires-priseurs
46 Hollingsworth Street,
Leeds, Yorkshire.

Téléphone LEEDS 2026.

Catalogue compilé par:
M. Ellis Breen

Vente et estimation de livres
36 Cowgate, York

Téléphone YORK 4406

Veuillez conserver ce catalogue durant la vente.
Les livres seront visibles la veille de la vente.
L'accès aux ouvrages fragiles sera limité.
Les ordres écrits doivent nous parvenir au plus tôt.
Les personnes inconnues devront démontrer leur crédit.

Annonce spéciale

Magnifique collection de livres rares, souvent somptueusement reliés par les meilleurs ouvriers mondiaux.
Premières éditions rares. Ouvrages abondamment illustrés. Belles publications.
Premiers numéros de livres illustrés par Cruikshank, Aiken, Rowlandson, « Phiz » et autres.
Anciens volumes, chroniques rares, *Necronomicon*, *Nameless Cults*, *Dance of Death* et *Books of Emblems*.
Magnifiques reliures par Chambolle, Cobden-Sanderson, de Coverly, Cuzin, Kauffman, Lortic, Riviere, Rousselle, Sanford, Tout, Zaehnsdorf, Otto Zahn.

Condition de vente

Espèces. Les biens ne sont livrés qu'après paiement.
Les dépôts doivent être effectués à la date demandée.

Les livres sont vendus par volume, les pamphlets par lot ou à l'unité, à moins d'une indication contraire dans le catalogue. Les mises doivent être effectuées en conséquence.

Aucun frais supplémentaire si les acheteurs ne sont pas en mesure d'assister à la vente. Pour les acheteurs présents à la vente, les biens sont vendus en l'état sans recours en cas de défauts. Pour les ventes par correspondance, les livres sont garantis tels que catalogués, en bon état d'occasion ; les livres imparfaits (et non décrits tels quels) peuvent être renvoyés. Les réclamations doivent être faites dans les trois jours suivants la réception des biens.
En cas de contestations, le lot peut être revendu.
Aucun retour de livre ne sera accepté plus de 10 jours après la date de vente au motif d'erreurs ou de défauts.

Dispersion des livres de feu St. John De Wynter

Une magnifique collection rassemblée par un amoureux des livres – Plusieurs ouvrages occultes remarquables, y compris certains des plus rares des livres rares – Des livres classiques et datant des débuts de l'imprimerie – Chroniques des débuts de l'Amérique – Des livres peu courants dans leurs premières éditions anglaises
Le grand nombre de livres réunit par feu St. John De Wynter au cours d'une vie tragiquement brève constitue à la fois une bibliothèque et une collection. M. De Wynter ne s'intéressait pas qu'aux raretés, mais aussi à la littérature au sens large, souhaitant partager ses goûts avec son entourage. C'est avec ce projet qu'il a choisi nombre de ses acquisitions, et s'il n'était pas un occultiste au sens courant de ce mot, il possédait des ouvrages magnifiques dans ce domaine. Il a commencé sa collection tôt dans sa vie, et l'a poursuivi durant ses voyages, découvrant des trésors qui seraient de nos jours happés par les revendeurs et enfermés dans des bibliothèques publiques. De plus, c'était un habile négociateur, ayant assisté à quelques-unes des ventes du début du siècle, quand certaines des grandes bibliothèques privées – les Burnley, Caslow, Ferencz, Ides, McNay, Tynes et d'autres – sont arrivées sur le marché, donnant à M. De Wynter l'occasion d'enrichir sa collection d'œuvres qui font l'envie de tout bibliophile. À son goût pour le meilleur des ouvrages littéraires, historiques et occultes s'ajoutait celui des reliures et des gravures. On trouve dans sa splendide collection bientôt dispersée un historique de l'art de la gravure allant des temps les plus anciens jusqu'au présent, illustrée par les meilleurs exemples des maîtres.
Que cette magnifique bibliothèque soit vendue aux enchères peut en surprendre certains, mais les exécuteurs testamentaires de M. De Wynter et sa famille ont estimé que, à sa mort, ses trésors devaient être dispersés afin que d'autres bénéficient des mêmes opportunités que lui par le passé, et ressentent le même plaisir à acquérir des livres rares en salle des ventes.

Ouvrages occultes rares

Cette bibliothèque est riche en œuvres occultes rares, dont plusieurs tomes sont parmi les plus grandes raretés de ce domaine. De Cotton Mather, il n'y a pas seulement *Memorable Providences Relating to Witchcrafts and Possessions*, superbement relié, mais aussi deux autres volumes du fameux religieux impliqué dans les procès en sorcellerie de Salem, ainsi qu'un autre par un membre de sa famille. D'autres titres seront avidement recherchés : *Les Cultes des Goules* du comte d'Erlette dont on connaît moins de quinze exemplaires et un des vingt exemplaires connus du *Nameless Cults* de Von Juntz. Le livre le plus extraordinaire de la collection est, cependant, un exemplaire de l'impression allemande du *Necronomicon* en latin. Le British Museum détient le seul autre exemplaire connu de cette édition. Ames et Goodwell ont écrit en 1869 : « Le *Necronomicon* est l'un des plus rares des livres rares. Les copies imprimées de la traduction latine sont, peut-être, ce qu'un homme moderne peut trouver de plus proche de l'original arabe depuis longtemps perdu. »

Catalogue

Section A : Littérature

[Cette section comprend 423 lots, formant une collection de bonne qualité, avec un intérêt particulier pour les Romantiques, les Gothiques et les sujets décadents. Elle contient des tragédies élisabéthaines parlant de revanches sanglantes, des œuvres de William Blake, Lord Byron, Percy Shelley, Thomas De Quincey, Sir Walter Scott, M. Radcliffe, Charles Maturin, 'Monk' Lewis, Mary Shelley, Charles Baudelaire, Edgar Allen Poe, Nathaniel Hawthorne, Oscar Wilde, Bram Stoker, Arthur Machen, William Hope Hodgson, Walter De La Mare. Les items suivants sont indicatifs.]

• 1 AINSWORTH, W. H. *Rookwood.* Nouvelle édition.
Illustré par George Cruikshank et Tony Johannot. Gravures sur bois de W. Alfred Delamotte. Plaques gravées et plusieurs estampes. 20 cm, plein veau poli, dos et tranches dorées, plats encadrés, avec doublure en veau marbré, large bordure dorée, par Tout. Londres, 1843.
Émission originale de cette édition, avec 13 estampes de Cruikshank et 4 de Johannot. Un bel exemplaire, propre.

• 102 DERBY, EDWARD PICKMAN, *Azathoth and Other Horrors.*
12 cm, toile noire, Boston, 1919.
1400 exemplaires imprimés.

• 171 FITZGERALD, EDWARD. *Rubaiyat of Omar Khayyam.*
Transcrit en vers anglais par Edward Fitzgerald. 20 cm, étroit, marocain en chagrin vert, dos et plats dorés avec beau motif de feuilles, points et fleurs rouges, bordure intérieure, non coupé, tête dorée, par Riviere et fils.
T.B. Mosher : Portland. 1894.
Exemplaire en vélin japonais : 25 copies imprimées seulement.

• 274 JONSON, BEN. *Workes,* Les trois parties reliées en deux volumes.
Titre gravé par Holle (quelques feuilles réparées, principalement dans les marges et quelques réclames entamées dans la troisième partie), sinon bon état. 2 volumes, 20 cm impérial, veau tacheté, tranches dorées, par Riviere. Londres, 1616.
Première édition, extrêmement rare dans cet état, la première émission des trois parties se trouvant rarement ensemble. La collation est telle que donnée par M. Hazlitt dans *Bibliographical Collections and Notes,* 1882. Un portrait de l'auteur par Vaughan est parfois inséré, mais ne correspond pas à cette première édition, puisqu'à la date d'émission de la première partie, Vaughan n'avait que 7 ans.
Édité par l'auteur lui-même et très soigneusement imprimé.
Parmi les noms des principaux auteurs figure celui de « Will Shakespeare ».

• 313 POE, EDGAR A. *'Al Aaraaf', 'Tamerlane' et Minor Poems.* 20 cm cartons d'origine. Baltimore, 1829. Excessivement rare dans une telle condition, surtout en Angleterre.
L'exemplaire de McNay s'est vendu 200 livres en novembre 1900, celui de Ferencz 130 livres en 1901, avant d'être revendue pour 290 livres, l'exemplaire d'Ides pour 185 livres en 1903 et un exemplaire a été acheté 140 livres en avril 1909 et une autre à Philadelphie, en 1909 pour l'équivalent de 250 livres. Depuis lors, aucun exemplaire n'a été proposé à une vente aux enchères publiques. On peut s'attendre à ce qu'il atteigne une somme élevée.

• 314 POE. *The Poems of;* avec un essai sur sa poésie par Andrew Lang. 40 cm plein marocain en chagrin marron, plats ornés d'un beau décor, bordures intérieures dorées, tête dorée, par Chambolle. Londres, 1881.

Section B : Œuvres historiques et biographiques

[Cette section comprend 172 lots, soit une collection relativement typique pour un gentleman sur l'histoire victorienne, ainsi que quelques œuvres véritablement rares et anciennes, ayant souvent un lien à des détours obscurs et sanglants de l'histoire, comme les Newgate Calendars. *Un nombre étonnant de textes relatifs à la colonisation de l'Amérique ne se retrouve que dans les collections les plus anciennes et les plus prestigieuses. Les items suivants sont indicatifs.]*

• 442 BLANCHET, EUSTACHE. *The Life and Death of My Lord Gilles De Rais.* Traduite du latin par R. Nye. 20 cm, plein marocain brun. Londres, 1909.
Une centaine de copies imprimées seulement.

• 443 BOSTON MASSACRE. Un court récit de l'horrible massacre de Boston, perpétué le soir du cinquième jour de mars 1770 par les soldats du XXIXe régiment, qui était alors stationné là avec le XIVe régiment : certaines observations sur l'état des choses avant cette catastrophe. Auquel est ajouté un appendice contenant les nombreuses dépositions dont il est fait référence dans le récit précédent ; ainsi que d'autres dépositions relatives à ce sujet. 20 cm, plein marocain en chagrin rouge, tranches dorées, bordures intérieures dorées. Boston, imprimé, réimprimé pour W. Bingley : Londres, 1770. Exemplaire impeccable.

• 453 CHAMPIN, WILLIAM N. *Memoirs of the Hellfire Club.* 20 cm, papier vélin. Oxford, 1904.
303 copies imprimées seulement. État correct.

• 469 EGAN, PIERCE. *Life in London : ou scènes des jours et des nuits de Jerry Hawthorne, Esq. et son élégant ami Corinthian Tom… dans leurs errances et excès dans la métropole.* 20 cm royal, plein veau léger, tranches dorées, par Tout. Londres, 1821. Bel exemplaire de la première édition, avec 36 planches en couleur par J. R. et G. Cruikshank. Un exemplaire français s'est récemment vendu 50 livres.

• 475 FLAGELLATION. *The History of the Flagellants ; ou les avantages de la discipline, étant une paraphrase et un commentaire du Historia Flagellantum de l'abbé Boileau.* Par quelqu'un qui n'est pas un docteur de la Sorbonne. Gravure sur cuivre par LeRoy. 10 cm, veau (dos refait). Londres, 1777.

• 516 MAYHEW, EXPERIENCE. *Indian Converts ; ou, un récit des vies et des derniers discours d'un nombre considérable d'Indiens christianisés de Martha's Vineyard par Experience Mayhew, prêcheur de l'évangile aux Indiens de cette île, auquel sont ajoutés les récits de certains de ces pasteurs anglais ayant présidé l'œuvre indienne sur cette île et les voisines, mar M. Prince.* 20 cm, trois-quart marocain brun, dos et tête dorés. Imprimé pour Samuel Gerrish, libraire à Boston, Nouvelle-Angleterre : Londre, 1727.

• 528 THUMB, THOMAS. *The Monster of Monsters.* Un récit véritable et authentique d'un phénomène remarquable récemment vu dans cette métropole ; à la grande surprise et terreur des bons sujets de Sa Majesté. Humblement dédié à tous les virtuoses de Nouvelle-Angleterre. 24 p. 20 cm, plein marocain brun (titre monté). Portsmouth, juillet 1754.
Bel exemplaire d'un tract très rare, qui a tellement offensé la législature du Massachusetts qu'il a été condamné à être brûlé par le bourreau commun et que Daniel Fowl, soupçonné de l'avoir imprimé, fut arrêté et emprisonné. Il donne un compte-rendu satirique du débat de l'Excise Bill, après son vote par l'assemblée. L'auteur serait Samuel Waterhouse. M. Sabin dit : « de ce texte… il n'existe pas plus de trois ou quatre copies connues, ayant échappé au feu auquel l'avait condamné la cour générale. »

• 530 [MONTANUS, ARNOLDUS.] *Die Unbekante Neue Welt, oder Berschreibung des Welt-teils Amerika, und Sud-Landes: Darinnen vom Vhrsprunge der Ameriker und Sudlander. Durch Dr O. D(apper).* Petit folio, trois-quart marocain en chagrin vert, dos et tête dorée (manque le coin d'une feuille). Jacob von Meurs : Amsterdam, 1673.
Cet exemplaire contient 4 cartes, 4 portraits, 4 planches et 70 grandes planches dans le texte. Contient de beaux portraits de Colomb, Vespucci, Magellan, etc. et des vues de New Amsterdam, i.e. New York, en 1670. Des planches de demi-pages imprimées dans le texte représentent les jeux, les festivals, les batailles, les rites religieux, le cannibalisme, les habitations, les manières et les coutumes des Indiens.

• 535 PIGAFETTA, FILIPPO. *A Report on the Kingdome of Congo, a Region of Africa. And the Countries that border rounde about the fame.* 20 cm, trois-quart marocain noir. Traduit du latin par Abraham Hartwell, Londres 1597. Contient 12 grandes gravures supplémentaires, par rapport à l'édition allemande de De Bry, représentant des pratiques religieuses.

• 560 SKILLEN, FAUNTLEROY. *History of The Occult Tomes in Print; from the days of Gutenberg to the present time.* 20 cm royal, demi-marocain. Londres, 1899.
Petite quantité imprimée. Dédicacé « From LB to SdW 1918 — an education and a challenge ».

• 562 STUKELEY, WILLIAM. *Stonehenge. A Temple Restor'd to the British Druids.* Quarto, tissu bleu, Londres, 1740. Première édition en très bon état.

Section C : Imprimés et albums

[Cette section comprend 61 lots, dont quelques raretés, mais souvent d'une nature scandaleuse, dont un album d'illustrations inspirées par Sade. Les items suivants sont indicatifs.]
Note : tous les lots ne peuvent être montrés publiquement. Le commissaire-priseur agit à sa discrétion.

• 602 BEARDSLEY, AUBREY. Portfolio de gravures illustrant *Salome* de Wilde et *Lysistrata* d'Aristophane. Dans un portfolio en tissu vert, avec des motifs par Beardsley au tampon doré de chaque côté. Portfolio contenant 22 gravures. London, 1894–96.

• 620 DE SADE. Album de 40 illustrations gravées pour les œuvres de Sade. Paris, 1819.

• 624 DOBSON. *The Dance of Death*. Avec un eintroductin par Austin Bodson. 48 gravures sur bois par Hans Holbein. 20 cm, marocain brun foncé, emblèmes en or ciselé, bordure intérieure dorée, une doublure et pages de garde en soie moirée, par Riviere & fils. Londres, 1892.
Exemplaire en vélin japonais ; 100 copies imprimées.

• 628 EMBLEMS OF MORTALITY. La mort prenant des gens de tout statut et de toutes conditions, nombreuses gravures. Dupliquant une peinture du cimetière de l'église dominicaine de Basil, en Suisse. Gravures sur bois d'Alexandre Anderson. 40 cm, plein marocain en chagrin marron, dos, plats et tête dorés, bordure intérieure dorée, par Sanford.
Charleston, 1846. Bel exemplaire, magnifiquement relié.

• 644 PORTFOLIO DE GRAVURES : études basées sur des dissections médicales de cadavres. 40 gravures non attribuées, vingt images en état variable. Il a été suggéré qu'elles sont l'œuvre de St John De Wynter lui-même.

Section D : Occultismes et œuvres associées

[La plus petite section de la collection, avec seulement 14 lots, est exceptionnelle. Si elle comprend des ouvrages occultes ordinaires, elle abrite également des tomes extrêmement rares, qui l'on ne voit guère en dehors des grandes collections internationales. Le nom de St John De Wynter restera longtemps dans les mémoires des amateurs de livres occultes grâce à l'importance de la collection qu'il a su rassembler discrètement avec l'aide de son comparse et qui est dispersée aujourd'hui. L'intégralité des lots est décrite ci-dessous.]
Note : étant donné l'âge et la fragilité de certains lots, ils doivent être examinés prudemment et brièvement. Le commissaire-priseur agit à sa discrétion.

• 656 BALFOUR, FRANCOIS-HONORE (Comte d'Erlette). *Cultes Des Goules*. 25 cm vélin, marocain noir, Paris, c.1702. 600 pages.
Extrêmement rare. On ne connaît que quatorze exemplaires. Le dernier à avoir été mis aux enchères, à Paris en 1906, est parti à environ 500 livres.

• 657 COPELAND, HAROLD HADLEY. *Zanthu Tablets, A Conjectural Translation*.
Publication privée. 20 cm, tissu rouge. Londres, 1916. Seulement 400 copies imprimées.

• 658 CRASCALL, JOSEPH. *Sites of Rare Historical and Supernatural Interest in East Anglia*. 20 cm, plein marocain vert, Wisbech, Cambs, 1802. 180 p. L'édition est illustrée d'un beau frontispice gravé de l'auteur et de diverses esquisses et diagrammes architecturaux dans le corps du texte.

• 659 FRASER, SIR GEORGE. *The Golden Bough*. 12 volumes, complet, vendu en seul lot. 30 cm, plein marocain en chagrin rouge, tranches dorées, bordures intérieures dorées. Carson : Edinburgh 1911-1915. État splendide.

• 660 JUNTZ, FRIEDRICH WILHELM VON. *Nameless Cults*. 10 cm vélin, marocain noir. Bridewell: London, 1845. Traduction non attribuée d'une édition allemande très rare. On ne connaît que 20 exemplaires de cette édition.

• 661 KASIDAH OF HAJI ABDU EL YEZIDI. Traduit et annoté par son ami et pupille F. B. 40 cm vélin. T. B. Mosher : Portland, 1896.
Exemplaire en vélin japonais ; 100 copies imprimées.

• 662 MATHER, COTTON. *Memorable Providences. Relating to Witchcrafts and Possessions*.
Un récit véritable de bien des choses merveilleuses et surprenantes, étant survenues à des personnes ensorcelées et possédées en Nouvelle-Angleterre, en particulier, une narration des ennuis étonnants et du soulagement vécu par une famille pieuse de Boston, tardivement et tristement molestée par des esprits maléfiques. Est ensuite ajouté un discours prononcé devant une congrégation de Boston, à l'occasion de cette illustre providence. Aussi un discours devant la même congrégation, à l'occasion d'un horrible suicide commis en ville. Avec un appendice, en revendication d'un chapitre d'un livre récent de remarquables providences, contre les calomnies d'un Quaker en Pennsylvanie. 40 cm plein marocain bordeaux, tranche dorée, bordures intérieures dorées, par Riviere & fils. Vendu par Joseph Bruning dans son magasin au coin de Prison-Lane près de la bourse. Imprimé à Boston, en N. Angleterre, 1689. Collation : épître dédicatoire, « À l'honorable Wait Winthrop (sic) Esq. » signé « C. Mather » 2 pp. ; « Au lecteur » 4 pp. ; « Sorcellerie et possessions » 75 pp. ; « Un discours sur le pouvoir et la malice des DIABLES » 81 pp. ; « Un discours sur la sorcellerie » 40 pp. ; « Appendice » 14 pp.

• 663 [MATHER.] *The Sad Effects of Sin*, compte-rendu véritable du meurtre commis par David Wallis, contre son compagnon Benjamin Stolwood. 14 pp. ; *The Curbed Sinner*, discours sur les gracieuses et merveilleuses bornes imposées par Dieu sur les enfants pécheurs des hommes pour les retenir de pécher. Inspiré par une condamnation à mort prononcé contre un jeune homme pauvre, pour le meurtre de son compagnon. Avec des passages historiques se référant à ce triste spectacle. 64 pp. ; *The Hainous Nature of the Sin of Murder; and the great happiness of deliverance from it*. Tel qu'il fut présenté à la lecture en sermon, à Boston, le 24 septembre 1713. Avant l'exécution d'un certain David Wallis. Par Benjamon Colman, 34 pp. Relié en 1 volume. 47 cm, plein marocain.
Tous imprimés par J. Allen pour Nicholas Boone, au Signe de la Bible, à Cornhill, Boston, 1713.

• 664 [MATHER.] *A Testimony against Evil Customes*. Un bref essai déclarant le danger et la malignité de toutes les coutumes maléfiques en général ; et offre en particulier un catalogue des coutumes maléfiques croissantes autour de nous ; avec certaines méthodes pour s'en prévenir et les réprimer. 40 pp. 40 cm plein marocain noir.
Imprimé par J. Allen pour N. Boone, au Signe de la Bible, Cornhill : Boston, 1713.
Avec une épître dédicatoire à la congrégation, signé par Eben Pemberton, 12 pages.
N'est pas mentionné par Sabin. Pas dans le catalogue Brinley.

• 665 MATHER, SAMUEL; *A Testimony against Idolatry & Superstition, in Two Sermons*; dans l'esprit du grand réformateur, Ézéchiel, prêché les 27–30 septembre 1660. 88 pp. 20 cm plein marocain en chagrin vert, tête dorée, par Forbes (Boston, 1725).
Imprimé en 1725, d'après une note portée à l'exemplaire de la bibliothèque Prince. Porte l'inscription sur la page de titre « Joseph Curwen, 1727, the gift of Sermon Bishop of Arkham ».

• 666 REVELATIONS OF GLAAKI. 9 volumes, vendu en un seul lot. 27 cm, plein marocain marron, Bristol, publié en souscription, 1842–65.
Volumes de qualité variable. Le volume 3 est rempli d'annotations à l'encre, codée. Certaines pages (7, 11 et 21) manquant dans le volume 7. Le volume 8 est plein de taches rouge brun. Le volume 9 a été abîmé par l'eau.
Les reliures sont toutes de bonne qualité et récentes. L'ensemble a probablement été assemblé par feu St John De Wynter. Il porte l'inscription « For L, from S. 1920 »

• 667 [SOLOMON] *The Key of Solomon*. Les instructions du roi pour la réalisation des rituels. 2 volumes en Latin. 25 cm en marocain bleu, Amsterdam, 1730.
Un texte célèbre, inconnu avant le 14e siècle. Très bon état.

• 668 SCHEVENINGEN, ALLARD VAN. *Commentaire sur le Journal d'Albrecht Marskramer (m. 1421) et son récit de sa rencontre avec les impies et cannibales d'Asie, premier volume*. 20 cm plein marocain noir, La Hague, 1790. Ouvrage en latin très rare, relatant les voyages d'un explorateur dont les exploits sont par ailleurs inconnus de l'histoire. Aucune copie connue du second tome promis.

• 669 WORMIUS, OLAUS. *Le Necronomicon*. Traduit en latin depuis le grec en 1228.
Cette édition en gothique a été imprimée en Allemagne, peut-être à Mainz, c. 1490. 35 cm reliure marron embossée, taches délavées sur la couverture et le dos, loquet en airain cassé. Quelques taches brunes sur les pages intérieures et deux pages largement manquantes au tout début. 329 pp. Par ailleurs en bon état pour un livre de cet âge. Le texte d'origine d'Abdul Alhazred est considéré comme perdu. Aucune copie du manuscrit des traductions ou des copies de Wormius n'est connue, peut-être parce qu'elles furent placées sur l'Index Expurgatorius du Vatican en 1232. Un seul autre exemplaire de cette édition est connu, détenu par le British Museum. Quatre exemplaires de la version de 1610 de ce document, imprimés en Espagne, sont détenus par des collections occidentales majeures.

L'Horreur des Jermyn

Par David Conyers

Où une créature cauchemardesque enchaînée dans une demeure abandonnée et décrépie pourrait bien faire des investigateurs les outils idéaux pour enfin s'échapper.

A l'affiche

Dame Clare Heatherington
Commanditaire des investigateurs, elle les charge de retrouver et d'authentifier un exemplaire rare de Regnum Congo, contenant trois chapitres supplémentaires par rapport à l'édition ordinaire, qui aurait été en possession de la famille Jermyn.

La famille Jermyn
Les descendants de Sir Wade Jermyn et de la mystérieuse Princesse qu'il a épousée en Afrique partagent une fascination pour le continent noir et des traits disgracieux. La rumeur prétend qu'ils sont l'objet d'une malédiction. La vérité est tout autre. Le dernier membre de la famille, Arthur Jermyn s'est immolé par le feu il y a une dizaine d'années. Depuis, le manoir familial est laissé à l'abandon.

Le hurleur rampant
Ce monstre abominable s'est fait une spécialité de l'animation des cadavres humains ou animaux. Malheureusement pour lui, et heureusement pour l'humanité, il est lié depuis des siècles à une statuette qui le contraint à servir la famille de la Princesse des Singes. Toujours enfermé dans le manoir décrépi, mais enfin libéré de ses obligations depuis la mort du dernier Jermyn, il n'attend plus qu'une victime pour s'échapper définitivement.

Graham Craven
Reporter pour le Scoop, un tabloïd anglais, Craven n'est pas loin de la vérité. Au point peut-être d'inquiéter les investigateurs avec ses questions étonnement précises. Hélas pour lui, il fera preuve d'imprudence en visitant le manoir Jermyn avant les investigateurs.

En quelques mots...

Les investigateurs sont contactés par une noble anglaise montant une expédition en Afrique. Sachant qu'elle aura à affronter une secte aux pouvoirs surnaturels, elle souhaite se préparer et obtenir des ouvrages du Mythe pour les battre sur leur terrain. Elle a appris que l'un de ceux qu'elle recherche, une édition augmentée du *Regnum Congo*, se trouve peut-être dans la bibliothèque du manoir Jermyn.
Hélas, le dernier membre de cette famille est mort depuis des années, s'étant suicidé dans des circonstances étranges. Dans un premier temps, les investigateurs devront se renseigner sur l'histoire de cette famille dans les archives de Londres et de leur ville natale, Huntingdon.
Une fois prêts, ils pourront se rendre dans le manoir abandonné et affronter les planchers rongés par l'humidité, l'obscurité, le froid et les nids de poule. Et l'esprit d'un monstre malveillant cherchant à les sacrifier à son dieu impie pour enfin échapper au sort qui l'enchaîne depuis des décennies.
Les investigateurs auront un avant-goût de ce qui les attend en trouvant un journaliste trop curieux dans la cave, déjà à moitié transformé en monstre et dans un état pitoyable. En abrégeant ses souffrances, ils provoquent les leurs, le monstre choisissant l'un d'eux pour être son nouvel hôte.
Commence alors une bataille contre le temps, la fouille du manoir décrépi prenant une tournure désespérée à mesure que leur compagnon dépérit et que sa peau se couvre de cloques noires. Comprendront-ils à temps ce qui se passe et trouveront-ils les moyens de lutter contre le hurleur rampant ?

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont engagés pour retrouver un simple livre. Qu'il se trouve dans une maison hantée n'est qu'un malencontreux hasard.

Enjeux et récompenses

Une fois dans le manoir, les investigateurs risquent d'oublier rapidement leur objectif. Enfermés avec un monstre insaisissable, retenus à l'intérieur par magie, et tombant un à un victimes d'un abominable sort de transformation, la survie sera leur seule préoccupation.
S'ils en sortent vivant, la prime offerte pour l'accomplissement de leur contrat leur paraîtra bien maigre en comparaison des risques encourus !

Ambiance

Le manoir Jermyn a tout de la maison hantée classique. La simple usure naturelle due au climat humide et au manque d'entretien rend déjà son exploration dangereuse. Mais la malveillance et les pouvoirs du hurleur rampant ont de quoi provoquer la panique chez les investigateurs aux cœurs les mieux accrochés. Revoyez *Poltergeist*.



La folie touchait tous les Jermyn, qui n'étaient heureusement guère nombreux. La lignée n'a pas eu de branches fertiles, et Arthur était le dernier. Si cela n'avait pas été le cas, qui sait ce qu'il aurait fait en recevant l'objet ? Les Jermyn ont toujours eu des traits disgracieux, expression de quelque tare congénitale, mais c'était pire pour Arthur. Les anciens portraits de famille dans la maison Jermyn montraient d'assez beaux visages avant l'époque de Sir Wade. Certainement, la folie avait débuté avec lui, dont les histoires africaines faisaient à la fois rêver et frissonner ses amis. Il montrait sa collection de trophées et de spécimens, qui n'étaient pas du genre qu'un homme normal accumule et conserve, mais gardait sa femme à l'écart, à la façon orientale. Cette dernière, disait-il, était la fille d'un négociant portugais qu'il avait rencontré en Afrique, et elle n'aimait pas les usages anglais.

H.P. Lovecraft, *Faits concernant feu Arthur Jermyn*

La fascination de la famille Jermyn pour l'Afrique s'est propagée sur six générations, et ce continent a occasionné bien des malheurs à leur lignée. Leur lente chute s'est amorcée dans les années 1750, quand Sir Wade Jermin a entrepris trois expéditions au Congo. Dans la jungle, il a découvert les ruines monolithiques de l'ancienne Cité Grise, habitées par une race d'hommes-bêtes appelés les Singes Blancs. Quand, près de deux cents ans plus tard, le dernier des Jermyns, Arthur, a retracé les pas de son ancêtre en retournant dans la Cité Grise, il l'a retrouvé abandonnée et dévastée. Toutefois, il y a eu la révélation de sa véritable ascendance, qu'il a été incapable d'oublier une fois rentré chez lui. Peu après, Arthur a été poussé au suicide, ne pouvant pas vivre en sachant qui il était réellement.

La mort d'Arthur Jermyn en 1913 mis une fin brutale à cette famille de l'aristocratie anglaise, depuis longtemps déchue. Dans les années vingt, la demeure Jermyn est abandonnée et décrépie. Du même coup, une horreur ramenée du Congo près de deux siècles auparavant est déliée de ses obligations et peut désormais tenter de se libérer. Mais pour s'échapper enfin, la créature a besoin d'un hôte humain afin de se constituer un nouveau corps.

Ce scénario fait suite aux événements des nouvelles d'H.P. Lovecraft : *Faits concernant feu Arthur Jermyn* et, dans une moindre mesure, *L'Image dans la maison déserte.* Il est fait référence à d'autres histoires pouvant intéresser le gardien, dont *The Spiraling Worm* de David Conyers et John Sunseri, du recueil du même nom, *Screaming Crawler* paru dans *In Lovecraft's Shadow*, édité par Ron Shiflet et *Sweet as Decay* par David Conyers et David Witteveen, paru dans l'anthologie de Brimstone Press, *Macabre: A Journey Through Australia's Darkest Fears*, éditée par Angela Challis et Marty Young.

L'enquête est divisée en deux parties. Dans la première, les investigateurs font des recherches sur l'étrange histoire de la famille Jermyn, à Londres et à Huntingdon. Rien ne viendra les menacer sur cette partie. Ce n'est pas le cas dans la seconde, puisque dès que les investigateurs s'aventurent dans la demeure Jermyn décatie, ils sont piégés par une créature appelée un hurleur rampant. Enchaîné magiquement à l'intérieur d'une petite statue en bois, il emploie sa magie à les préparer à lui servir d'hôtes pour échapper à sa prison.

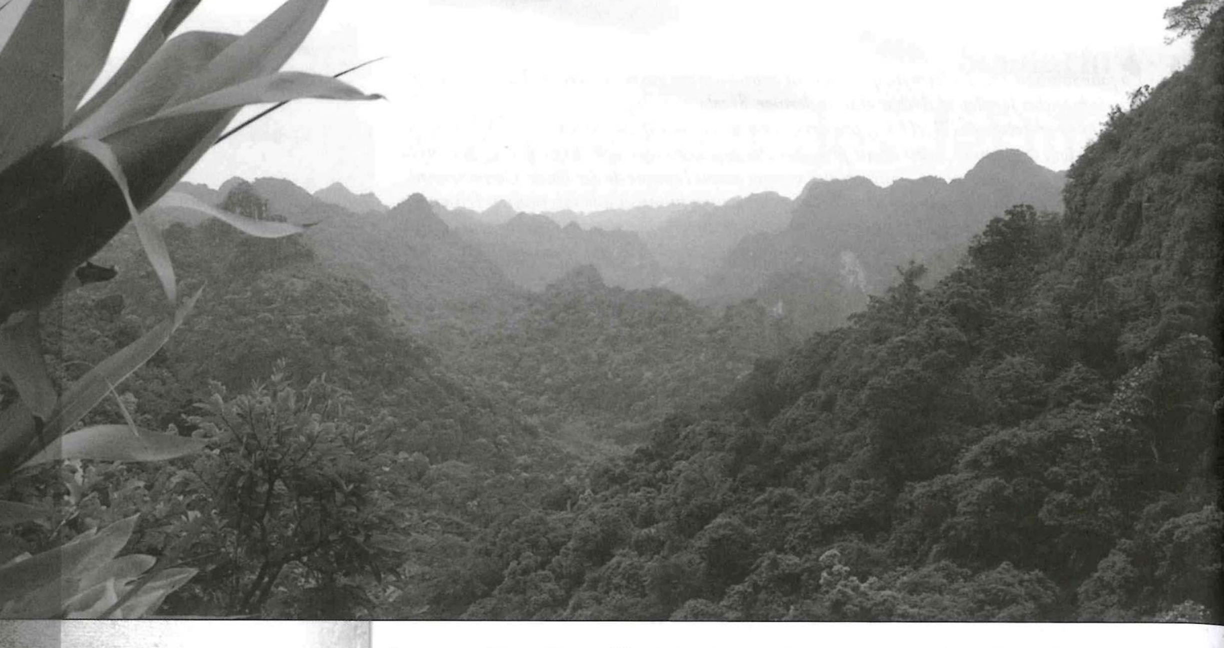
Ce scénario convient à des investigateurs ayant déjà fait l'expérience du Mythe de Cthulhu. Il suppose notamment que le groupe a la réputation de comprendre et d'exposer les phénomènes étranges et surnaturels. Réussir une ou deux des aventures précédentes est une qualification suffisante. Deux ou trois soirées devraient permettre de terminer le scénario.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs sont contactés par Dame Clare Heatherington d'Inverness. Lors d'un récent voyage au Congo belge, Dame Heatherington a été confrontée aux forces d'une secte du Mythe. Aujourd'hui, trois mois plus tard, elle projette une expédition plus importante dans l'espoir de combattre les pouvoirs grandissants de la secte.

Inverness





Avant son départ, Dame Heatherington a l'intention de rassembler toute l'aide possible, y compris des tomes rares qui pourraient l'éclairer sur les horreurs du Mythe en Afrique. L'un d'eux est une édition latine de *Regnum Congo*. Publié en 1598, elle fut commandée par un certain baron Hauptmann de Transylvanie. Elle contiendrait trois chapitres supplémentaires, absents de la majorité des exemplaires imprimés à la même époque. Dame Heatherington pourrait très bien avoir rencontré les investigateurs en acquérant la traduction Hartwell du livre lors de l'enchère de « Le Retour du Molosse ».

Dame Heatherington a récemment appris que l'un des exemplaires du baron avait appartenu à Sir Wade Jermyn d'Huntingdon, en Angleterre, dont l'exploration du Congo aurait été en partie motivée par sa lecture de cet ouvrage. Dame Heatherington aimerait que les investigateurs récupèrent cet exemplaire du livre et vérifient son authenticité. Elle paiera leurs frais, plus une indemnité de 500 dollars (125 livres) chacun, avec un bonus de 1 000 dollars (250 livres) à se répartir entre eux s'ils parviennent à acheter ou à se procurer le livre. Elle ne s'attend pas à ce que la tâche prenne plus d'un mois, ou quelques semaines si les investigateurs sont déjà au Royaume-Uni. Si leur faut plus de temps, les investigateurs devront renégocier l'arrangement avec Dame Heatherington après lui avoir présenté leurs progrès jusqu'ici.

Elle aimerait chercher le livre elle-même, mais l'organisation de son expédition lui prend tout son temps. Les seuls indices qu'elle peut communiquer aux investigateurs sont l'adresse de la propriété Jermyn aux abords d'Huntingdon, Angleterre, et le fait que la Royal Geographic Society à Londres contient des archives des trois expéditions que Sir Wade Jermyn a menées au Congo. Elle suppose qu'une visite au British Museum peut être fructueuse.

Dame Heatherington prévient que la presse s'intéresse déjà assez à son projet de retour en Afrique. N'appréciant guère la publicité, elle demande aux investigateurs de garder discrète leur association avec elle.

Enfin, Dame Heatherington possède un exemplaire de *A Report of the Kingdom of Congo*, la traduction par Durate Lopez et Filippo Pigafetta du *Regnum Congo* de Margarite Hutchinson, qu'elle prête aux investigateurs. Cet ouvrage ne confère aucune connaissance du Mythe de Cthulhu, pas plus qu'il n'évoque les Grands Anciens ou les Dieux Extérieurs. C'est une description du royaume du Congo au seizième siècle et de la conversion de sa population au christianisme. Il détaille la flore et la faune, parfois typiquement africaine, et parfois franchement fantastique, ainsi que les Anziques, une infâme tribu de sauvages pratiquant le cannibalisme. Le livre ne dit pas grand-chose aux investigateurs, mais il les aidera à identifier et authentifier les éditions précédentes.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Sciences Occultes : 1
Anthropologie : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

Introduction du gardien

Au cœur de la jungle congolaise se cache un culte ancien et puissant, vénérant le Ver Spiralé, un aspect de Nyarlathotep égale-

ment appelé Ahtu. Ses membres pratiquent l'automutilation, le cannibalisme et l'invocation d'horreurs dimensionnelles à l'appétit insatiable. L'une d'elle est le hurleur rampant, qui a le pouvoir de posséder les cadavres.

Il y a plusieurs siècles, le culte du Ver Spiralé et les singes blancs de la Cité Grise étaient en guerre. Alors que le culte semblait sur le point de perdre, il a envoyé un hurleur rampant contre ses ennemis. Un chaman des singes blancs est parvenu à contrôler la créature, la piégeant dans une petite statue de bois sculptée à son apparence. D'autres sorts le contraignaient à n'utiliser ses sorts magiques que pour aider et assister la Princesse, dirigeante des singes blancs, et faire de même pour ses descendants. De même, la créature ne pouvait pas profaner ou affecter leurs cadavres.

Après plusieurs années de combat, le culte du Ver Spiralé a abandonné sa guerre contre les singes blancs, et les deux groupes ont fini par s'oublier l'un l'autre. Quoi qu'il ne soit pas nécessaire pour jouer ce scénario, le supplément *Les Secrets du Kenya* contient des informations supplémentaires sur le culte du Ver Spiralé et les singes blancs.

Quand Sir Wade Jermyn est revenu de son deuxième voyage an Congo, il était accompagné par sa nouvelle femme, qui n'était autre que la Princesse des singes blancs. Quoiqu'épris de son épouse, Sir Wade garda sa véritable ascendance secrète même à sa propre famille. La Princesse avait ses propres raisons de venir en Angleterre, espérant fonder une nouvelle lignée d'héritiers sur cette terre étrangère. Pour protéger ses descendants au fil des générations, elle apporta sa statue de l'horrible hurleur rampant avec elle et lui confia cette tâche.

Quand la Princesse quitta Sir Wade lors de son dernier voyage au Congo, elle laissa la statue en Angleterre pour protéger son fils et, lorsqu'il reviendrait chez lui, son époux. Le hurleur rampant suivit les ordres qu'il avait reçus, même si personne n'était au courant de son existence, à l'exception de Sir Wade. Durant plus de cent cinquante ans, il lui arrivait de bouger des objets dans la maison, de créer des effets de type poltergeist ou d'animer des animaux morts pour effrayer les menaces potentielles. S'il utilisait ces pouvoirs pour protéger les descendants de la Princesse des singes, il ne ressentait aucune obligation envers leurs épouses, leurs invités ou leurs serviteurs.

Durant toutes ces années, seule Dame Eleanor Jermyn saisit la véritable nature de la statue du hurleur rampant, en 1824. Elle la cacha alors dans la crypte familiale avec le cadavre de Sir Wade, devinant que si le monstre ne pouvait pas détériorer le corps de ce dernier, il ne pourrait pas l'utiliser pour briser les chaînes le retenant. La statue survivant intacte, le hurleur rampant ne peut être ni relâché, ni libéré de ses serments. Furieux de son destin, le hurleur se servit de ses pouvoirs pour assassiner brutalement Dame Eleonor. La statue est restée dans la crypte depuis, oubliée de tous.

Presque un siècle plus tard, à la mort de sa mère en 1911, Arthur Jermyn réalisa qu'il était le dernier membre de sa famille en vie. Toujours perturbé par son apparence étrange, Jermyn se rendit au Congo où il redécouvrit la Cité Grise, après son arrière-arrière-arrière-grand-père. Plus tard, un agent d'un comptoir congolais, Maurice Verhaeren, trouva une déesse naturalisée dans la même région, que la légende associait depuis longtemps à la Cité Grise. Verhaeren envoya la déesse à Arthur, à Huntingdon. Lorsqu'elle arriva, Arthur compris ce qu'elle était : son arrière-arrière-arrière-grand-mère. Incapable d'affronter son ascendance de singe blanc, il se tua par le feu près de la propriété des Jermyn.

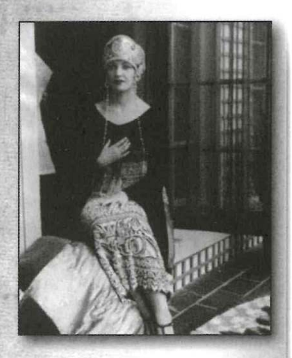
Au début de ce scénario, le hurleur rampant hante toujours le manoir abandonné des Jermyn. Par l'intermédiaire de créatures mortes qu'il possède temporairement, le hurleur se laisse aller à des crises de rage, pour calmer sa frustration, détruisant des pièces entières au passage. Il souhaite être libre. Car il a un moyen de s'échapper. Il pourrait posséder un être humain, transformer son corps en hurleur rampant et enfin terrifier de nouveau notre monde.

Quand le groupe arrive au manoir Jermyn, le hurleur rampant a commencé la transformation d'un journaliste d'investigation. Les personnages détruiront probablement cet hôte, lui évitant un sort abominable. En réponse, le hurleur rampant possédera l'un des investigateurs piégés dans la demeure Jermyn, puis un autre s'il est contrecarré, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'eux finisse par se transformer en hurleur rampant et lui permette de s'échapper. Tant qu'il attend, il ne laissera pas les autres investigateurs fuir. Il dispose d'assez de magie pour s'en assurer.

Chronologie des événements importants

La plupart des événements de cette liste ont lieu dans la nouvelle de H. P. Lovecraft, *Faits concernant feu Arthur Jermyn*. Les références à d'autres histoires du Mythe liées au Congo et intéressantes pour ce scénario sont incluses à la fin de la description correspondante.

- **1587 :** le négociant portugais Duarte Lopez visite le Congo et l'Angola à partir du navire de commerce de son oncle. Il reste plusieurs années au Congo avant d'être nommé ambassadeur du roi du Kongo auprès du roi d'Espagne et du Portugal.
- **1591 :** Lopez communique tout ce qu'il sait du Congo à Filippo Pigafetta, qui rassemblait et compilait toutes les infor-



Dame Clare Heatherington
29 ans, noble écossaise excentrique

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	66

Compétences

Allemand	60 %
Anglais	95 %
Arabe	20 %
Bakongo	10 %
Bibliothèque	75 %
Conduite	50 %
Équitation	55 %
Français	75 %
Grec	45 %
Latin	45 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Orientation	40 %
Persuasion	90 %
Premiers soins	45 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	25 %
- archéologie	25 %
- histoire	75 %
Sciences occultes	40 %
Swahili	25 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Revolver .38	55 %
Dégâts 1D10	
• Fusil .30–06	55 %
Dégâts 2D6 +4	
• Fusil de chasse calibre 12	55 %
Dégâts 4D6/2D6/1D6	

mations connues sur la région. Le recueil est publié à Rome sous le titre *Relatione del reame di Congo*. Plusieurs chapitres concernant les récits les plus blasphématoires sont retirés au dernier moment.

- **1598 :** les traductions latines et allemandes du livre de Pigafetta sont compilées par les frères Johan Israel et Theodore De Bry, de Frankfurt, qu'ils intitulent *Regnum Congo*. Le baron Hauptmann de Transylvanie commande plusieurs éditions rares de ce livre comprenant les chapitres manquants retirés de l'édition italienne (H. P. Lovecraft, *L'Image dans la maison déserte*).
- **1753 :** le baron Hauptmann envoie l'un de ses exemplaires du *Regnum Congo* à Sir Wade Jermyn, à Huntingdon, Angleterre. Après avoir lu le livre, Sir Wade entreprend sa première expédition dans les régions côtières africaines, près de l'embouchure du fleuve Congo.
- **1756 :** Sir Wade se rend à nouveau dans le Congo et revient l'année suivante avec une femme, dont il dit qu'elle est la fille d'un négociant portugais. On ne la voit jamais. Elle apporte avec elle une statue en bois du Congo, contenant l'âme d'un hurleur rampant contraint à protéger Sir Wade et tous ses héritiers dans ce nouveau pays.
- **1759 :** lors de sa troisième et dernière expédition au Congo, Sir Wade part dans la jungle avec sa femme et revient seul.
- **1765 :** Sir Wade Jermyn écrit *Observations in Several Parts of Africa*, relatant sa découverte de la Cité Grise des singes blancs dans la jungle africaine. Peu après, Sir Wade est interné dans un asile à Huntingdon, Angleterre. Il y meurt trois ans plus tard.
- **1815 :** Sir Philip Jermyn, fils unique de Sir Wade, s'enfuit de chez lui pour rejoindre la Marine anglaise. Au large de la côte du Congo, il saute hors du bateau et disparaît dans la jungle.
- **1816–1820 :** Sir Robert Jermyn, fils unique de Sir Philip, a trois enfants avec la fille du septième vicomte Brigtholme. Le premier et le troisième sont si difformes que personne ne les voit en dehors de la famille.
- **1824 :** Eleanor Jermyn, veuve de Sir Philip, apprend le but secret du hurleur rampant et cache sa statue dans le cercueil de Sir Wade. En réponse, la créature possède un cadavre et assassine Dame Jermyn.
- **Années 1840 :** Sir Robert Jermyn visite l'Afrique, une première fois en 1842, puis en 1845. Il ne publie pas de récit de ses voyages, mais on pense qu'il explore ce que l'on appelle maintenant le Kenya. À la même époque, Samuel Seaton explore le Congo, compilant des notes sur le peuple Onga.
- **1849 :** Sir Nevil fugue avec une vulgaire danseuse, mais revient un an plus tard avec un fils, Alfred, quand il est pardonné par son père, Sir Robert.
- **1852 :** Samuel Seaton, explorateur et ami de longue date de la famille Jermyn, est assassiné par Sir Robert. Peu après avoir étranglé son ami, Robert se tourne vers ses enfants, Nevil, Elizabeth et Alice, les tuant à coups de hache. Seul son petit-fils Alfred survit. Sir Robert est enfermé à l'asile d'Huntingdon. Il ne parlera plus jamais et mourra deux ans plus tard d'apoplexie.
- **1881 :** une traduction anglaise de *Relatione del reame di Congo* est compilée par Margarite Hutchinson, puis publiée à Londres sous le nom *A Report of the Kingdom of Congo*.
- **1886 :** Sir Alfred Jermyn quitte le manoir familial pour se joindre à un cirque. Il est tué deux ans plus tard par un singe du spectacle. Il laisse derrière lui sa femme Jessica et leur fils unique, Arthur.
- **1890 :** l'État indépendant du Congo est établi en Afrique. Le roi Léopold II y instaure un règne de terreur contre le peuple congolais, en tuant des millions. Dans leur désespoir, nombre d'entre eux se tournent vers l'adoration du Ver Spiralé, renforçant l'influence du culte (David Conyers et John Sunseri, *The Spiraling Worm*).
- **1896 :** Sir Arthur Jermyn reçoit sa licence en ethnologie à l'université d'Oxford. Un voyageur solitaire à Arkham, Massachusetts s'abrite de la pluie dans ce qui semble être une maison abandonnée, où il découvre un unique occupant fasciné par son exemplaire du *Regnum Congo* du baron Hauptmann et sa description des Anziques cannibales (H. P. Lovecraft, *L'Image dans la maison déserte*). La maison, le livre et l'occupant sont détruits dans un orage.
- **1900 :** Dame Alice Kilrea voyage de Londres à l'État indépendant du Congo. Grâce à ce qu'elle a appris dans le *Necronomicon* latin, elle lance un sort qui bannit Ahtu, le Ver Spiralé, hors de Terre (David Drake, *Than Curse the Darkness*).
- **1911 :** Dame Alice meurt dans son sommeil, elle est enterrée dans la crypte familiale des Jermyn.
- **1912 :** suivant les traces de son lointain ancêtre, Arthur Jermyn découvre les ruines de la Cité Grise au Congo belge.
- **1913 :** Maurice Verhaeren, agent belge d'un comptoir sur le Congo, envoie à Arthur Jermyn une déesse naturalisée du peuple Kaliris. Après avoir ouvert la caisse contenant la déesse momifiée, Arther Jermyn se suicide par le feu, dans le parc de son manoir d'Huntingdon. Des membres du Royal Anthropological Institute détruisent la caisse et son contenu.
- **Années 1920 :** Dame Clare Heatherington et son serviteur Jake Morgan traverse la forêt tropicale du Congo belge. Alors qu'ils demandent assistance à une tribu de Pygmées, ils sont pourchassés par un serviteur du Ver Spiralé. Seule Dame Hea-

therington survit à cette rencontre terrible (David Conyers, *Screaming Crawler*).
Trois mois plus tard, revenue en Angleterre (ou visitant les États-Unis), Dame Clare Heaterington engage les investigateurs pour trouver un exemplaire rare du *Regnum Congo*. Le scénario commence.

Dame Clare Heatherington

Dernier membre de la famille Heaterington d'Inverness, en Écosse, quoique ses lointains ancêtres viennent d'Angleterre, Dame Clare est une femme relativement étrange et excentrique, mais aussi charmante et attachante. Elle a un beau visage parsemé de taches de rousseur, de longs cheveux roux bouclés et une tenue flamboyante. Si on ne la connaît pas bien, elle peut avoir l'air d'une intellectuelle distante, mais ses amis disent d'elle qu'elle est savante, maligne et intelligente.
Dame Heatherington a eu une enfance solitaire, sa mère étant morte en couche et son père l'ayant délaissée, ce qui limitait sa socialisation à ses tuteurs et aux domestiques. Elle passait la plupart de ses journées enfermée dans un vieux château à moitié en ruine des Highlands écossais. Plus tard, elle a eu plusieurs prétendants, qu'elle a effrayés avec ses remarques brillantes et ses positions fermes contre les injustices du monde. Son père est mort alors qu'elle avait dix-huit ans, lors d'un accident de chasse sur sa propriété d'après les journaux locaux. En vérité, il était dépressif depuis des années et avait décidé d'en finir.
Si les investigateurs font quelques vérifications préliminaires, ils trouveront facilement les informations précédentes. Ce qui suit est plus difficile à exhumer.
Ne s'étant jamais sentie à sa place, Dame Heatherington s'est tournée vers la vaste bibliothèque détenue par sa famille depuis des siècles. Elle a lu avidement les tomes occultes rares, dont *Cultes sans nom*, *Chants Dhol*, *Le Messager Masqué* et *Le Codex Nyhargo*. En les recoupant, elle a compris que ces textes décrivaient la vérité du monde. Elle s'est alors lancée dans une croisade contre les menaces inhumaines décrites dans ces livres. Avec son homme à tout faire, Jake Morgan, elle a eu quelques succès en Écosse et en Indochine. C'est au Congo belge que leur aventure s'est achevée. Alors qu'ils consultaient les sages d'une tribu pygmée de la forêt tropicale Ituri, Dame Heaterington et Jake Morgan rencontrèrent un serviteur du culte du Ver Spiralé, un hurleur rampant, envoyé l'éliminer en raison de son interférence dans leurs intrigues. Dame Heatherington fut la seule survivante du massacre qui s'en suivit.
De retour au Royaume-Uni (ou aux États-Unis si les investigateurs y sont basés), Dame Heatherington ne s'avoue pas vaincue pour autant. Elle projette une nouvelle expédition en Afrique, cette fois mieux préparée à faire face aux horreurs des terres africaines. Elle prévoit de partir de Nairobi, au Kenya, pour se diriger vers le territoire du Ver Spiralé, dans l'espoir de vaincre le culte une fois pour toutes.
Le succès de son entreprise est laissé à la discrétion du gardien. Elle peut demander à des investigateurs survivants de se joindre à elle. Dans ce cas, le gardien est invité à consulter *Les Secrets du Kenya* pour créer une aventure africaine.

Londres

Les investigateurs se rendant en Angleterre depuis les États-Unis peuvent réserver


Londres vers 1928



une place sur un des paquebots traversant l'Atlantique. L'Aquitania, de la Cunard Line, part de New York dans les jours à venir. Il lui faut entre cinq et huit jours pour atteindre Southampton, d'où l'on peut prendre un train express vers Londres. Les tickets de première classe coûtent entre 200 et 300 dollars, de deuxième classe entre 135 à 165 dollars et de troisième classe entre 85 et 120 dollars. Ayant beaucoup à apprendre à Londres, les investigateurs pourront y séjourner au moins une semaine.

Capitale de la Grande-Bretagne, Londres est aussi celle de l'Empire britannique, le plus grand empire que le monde ait jamais connu. Située dans la vallée de la Thames, son histoire remonte au premier siècle de notre ère, quand elle était une colonie romaine. Elle fut plus tard saccagée par les Bretons menés par Boadicée, dont la statue orne le pont de Westminster.

Centre mondial de la finance et du négoce, Londres est probablement la ville la plus riche au monde. En 1930, sa population atteint 4,4 millions, le double en comptant la périphérie couvrant les comtés de Middlesex, une partie de l'Essex, du Herts, du Kent et du Surrey. Le quartier de Soho est la résidence traditionnelle des prostituées et des publicitaires. Les secteurs plus riches comprennent le West End, la majorité de Westminster et une partie de Kensington, Chealsea et Paddington. Westminster abrite le parlement britannique et les bureaux du gouvernement. Au nord et au sud du centre habitent principalement les artisans et des membres des classes moyennes. Les pauvres de Londres sont plus nombreux dans les quartiers de l'East End: Stepney, Bethnal, Green, Limehouse et Shoreditch.

L'anglais est la langue officielle de Londres et des îles britanniques, mais même dans une cité de la taille de Londres, on peut croiser des douzaines d'accents et de dialectes différents. Pour la monnaie, reportez-vous page 71, dans le scénario « Le Retour du Molosse » pour en avoir le détail.

On peut monter à quatre dans un taxi, avec une quantité de bagages modérée. On loue les voitures automobiles à l'heure, au jour ou à la semaine, avec ou sans chauffeur. Les omnibus à deux étages couvrent tout Londres de 7 heures à minuit. Le quai Victoria peut voir passer jusqu'à 400 bus par heure. Les trams électriques roulent depuis dix-sept terminaux dans le centre, avec des départs toutes les demi-heures entre 5 heures et minuit sur les itinéraires principaux. Des autocars emmènent les Londoniens aux quatre coins d'Angleterre, et sont particulièrement populaires pour se rendre sur la côte.

Le métro souterrain est économique et pratique: les lignes Circle et District font le tour complet du centre de Londres, tandis que d'autres s'étendent en banlieue. Des voitures séparées sont réservées pour les fumeurs et seuls les bagages à main sont autorisés. Il y a plus de 600 stations de train à Londres (dont 227 pour le métro), un ticket ou un billet de quai (1p) étant exigé pour accéder aux quais. Les stations du côté nord de la ville servent chacune une banlieue et une région du pays, mais dans le côté sud, les choses sont plus complexes. Les principales stations sont Cannon Street, Charing Cross, Euston, Fenchurch Street, Holborn Viaduct, King's Cross, Liverpool Street, London Bridge, Marylebone, Paddington, St. Pancras, Victoria et Waterloo; la plupart des stations sont associées à des hôtels. Enfin, dix-neuf ponts pour voitures ou trains franchissent la Thames.

Lieux remarquables

- **Banque d'Angleterre:** seule banque habilitée à émettre des billets, c'est la plus importante institution financière du pays et l'agent d'affaire du gouvernement de Sa Majesté.
- **Bonnington:** un hôtel de gamme moyenne, propre et confortable, mais ne pouvant pas servir d'alcool. Les prix des chambres s'étalent entre 1 et 6 livres à la nuitée.
- **British Museum:** à Bloomsbury, le British Museum détient la plus grande collection d'antiquité du monde. Sa salle de lecture abrite la plus grande réunion d'ouvrages du Mythe après la bibliothèque Miskatonic à Arkham, Massachusetts, y compris un exemplaire rare de la traduction latin du *Necronomicon* par Wormius. Cf. page suivante pour plus de détails.
- **Buckingham Palace:** lieu de résidence londonienne officielle de la famille royale et du roi Edward VII.

- **Cathédrale Saint-Paul :** construite après l'incendie de 1666, son dôme est légendaire.
- **Covent Garden :** le principal marché de fruits, de légumes et de fleurs de Londres.
- **Durrants :** un autre hôtel de gamme moyenne, lui aussi propre et confortable, avec des prix allant de 1 à 5 livres la nuit.
- **Hyde Park :** un grand lac artificiel, le Serpentine, occupe le centre du parc.
- **London Bridge :** le plus ancien pont franchissant la Thames, et toujours le plus important.
- **London Hospital :** le principal hôpital de la cité, dans le East End.
- **Lyceum Theater :** dans le Strand, c'est l'un des fameux théâtres de Londres.
- **Natural History Museum :** l'un des premiers de son genre, ce musée abrite de nombreuses expositions permanentes et temporaires sur la faune, la flore et la géologie.
- **New Scotland Yard :** siège de la Metropolitan Police Force, du Criminal Investigation Department (CID) et de la Special Branch. C'est au commissariat voisin de Cannon Row que les suspects étaient en fait emmenés et enfermés, plutôt que dans le Yard lui-même.
- **Parc Saint-James :** idyllique et romantique, parfait pour les pique-niques et les promenades tranquilles.
- **Regent's Park :** l'un des parcs royaux de Londres.
- **Savoy :** l'un des meilleurs hôtels de Londres, cet établissement de première classe dispose d'ascenseurs, du chauffage central, de salles de bain individuelles, de téléphones dans les chambres et d'un orchestre. Il faut réussir un test de Crédit pour réserver une chambre dans l'hôtel, qui coûte entre 5 et 20 livres la nuit. Les investigateurs passant au moins une semaine ici gagnent un bonus de 10% en Crédit.
- **St Bartholomew's Hospital :** le plus vieil hôpital de Londres, affilié à l'école de médicine de l'université de Londres.
- **Théâtre Savoy :** c'est ici qu'on eut lieu les premières de la plupart de opérettes de Gilbert de Sullivan.
- **Tour de Londres :** vieille de plus de 800 ans, cette forteresse contient les bijoux de la couronne, gardés par les Beefeaters. Elle est considérée comme l'un des bâtiments les plus hantées au monde.
- **Tower Bridge :** achevé en 1894, ce pont est célèbre pour ses tours et son pont-levis.
- **Trafalgar Square :** autour de la colonne de Nelson, la place est envahie par les pigeons. C'est ce qui s'apparente le plus au point central de Londres.
- **Waldorf :** un autre hôtel de luxe avec tous les conforts du Savoy et des prix similaires. Là aussi, un test de Crédit est nécessaire pour obtenir une chambre, et une semaine de séjour offre un bonus de compétence.
- **Westminster Abbey :** lieu des couronnements depuis 1066. Le palais de Westminster, qui comprend Big Ben et les Chambres du Parlement, est le siège du gouvernement du Royaume-Uni.

Graham Craven

Il se dit que Dame Clare Heatherington projette une deuxième expédition en Afrique, et la presse veut en apprendre autant que possible. Graham Craven est un reporter du peu honorable *Scoop*, un tabloïd hebdomadaire faisant ses unes sur les meurtres sanglants, les scandales sexuels et les événements surnaturels. Craven a fait le lien entre les cultes macabres de la jungle congolaise et l'expédition de Dame Heatherington. Il a eu de la chance en surprenant sa rencontre avec les investigateurs.

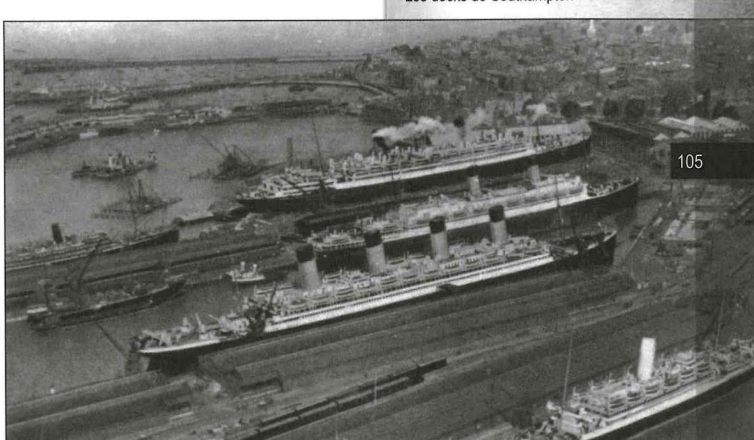
Craven se présentera peu de temps après l'arrivée des investigateurs à Londres, les abordant près de leur hôtel. Grand et mince, d'une vingtaine d'années, il s'efforce de faire bonne impression, avec une fine moustache et des cheveux noirs gominés. Son costume trois pièces est à la mode, mais ses vieilles chaussures trahissent un maigre revenu.

Il peut poser les questions suivantes : Êtes-vous en Angleterre pour enquêter sur la mort étrange d'il y a dix ans au manoir Jermyn ? Est-ce vrai que l'arrière-grand-père d'Arthur Jermyn a épousé un singe ? Dame Heatherington prépare une expédition à Nairobi en ce moment-même, y participez-vous ? Qu'espérez-vous découvrir en Afrique noire ? Quelle est la part de vérité dans ces histoires de cité perdue et de princesse des singes régnant sur un royaume dans la jungle ? Et ainsi de suite.

Craven a eu de la chance avec quelques pistes, mais il n'en sait pas plus que ce qu'il demande aux investigateurs. La plupart des journalistes renommés ignorent les événements étranges associés à la famille Jermyn, mais pas le *Scoop*.

Le gardien devrait faire de Craven un parasite, un reporter fouineur qui se faufilera partout. Dans les jours qui suivent, si les investigateurs n'ont pas tenu leur langue, ils se retrouvent en première page du *Scoop*, où on

Les docks de Southampton





Graham Craven
22 ans, reporter impatient du *Scoop*

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Anglais	75 %
Baratin	30 %
Bibliothèque	35 %
Conduite	55 %
Métier : écriture expéditive	45 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	35 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	

leur attribue toutes sortes de déclarations abracadabrantes à propos de monstres et de fantômes venus d'Afrique, transplantés dans le manoir Jermyn où ils continuent à perturber notre verte et plaisante contrée. Si Dame Heatherington tombe sur cet article, elle sera franchement déçue.

Peu après sa rencontre avec les investigateurs, Craven se dirige vers Huntingdon et le manoir Jermyn, à la recherche de la suite de son histoire. Il devrait y arriver plusieurs jours avant les investigateurs et être victime du hurleur rampant. Si le gardien intéresse au *Scoop* et à son patron Mickey Mahoney, il trouvera plus d'information dans *Les Masques de Nyarlathotep* et *Day of the Beast.*

Le British Museum

Fondées en 1753 pour promouvoir la compréhension universelle à travers les arts, l'histoire naturelle et la science, les expositions du Museum s'étendent sur 55 000 mètres carrés. Le Museum a reçu les résultats de fouilles en Assyrie, à Halicarnasse et Éphèse, plus des trésors comme les marbres d'Elgin, les marbres Towneley, la tombe des Harpies et le monument des Néréides de Xanthos, les lions et taureaux assyriens avec leurs têtes humaines, l'obélisque noir de Kalhu, les sarcophages égyptiens, les vases grecs, les sculptures en bronze du Bénin, les collections maoris et mexicaines et la statue du Bodhisattva.

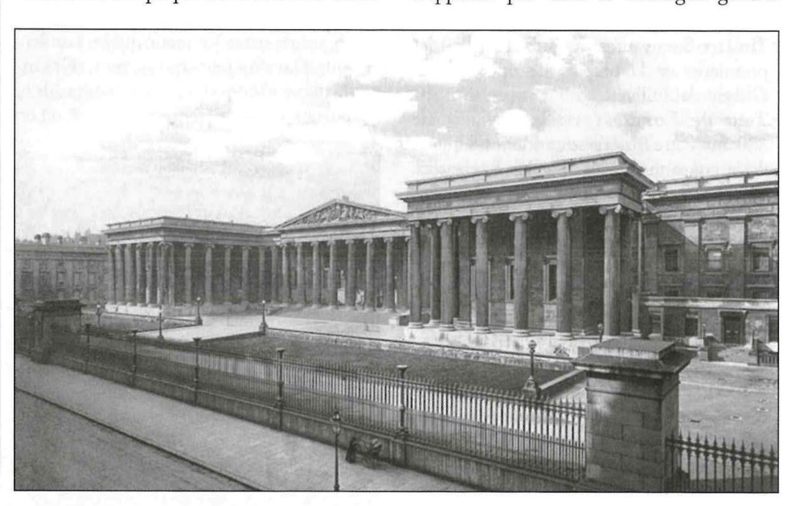
Les investigateurs voudront peut-être explorer le Museum pour voir les expositions, notamment les artefacts africains. Certains objets peuvent attirer leur attention, tous dans la salle africaine.

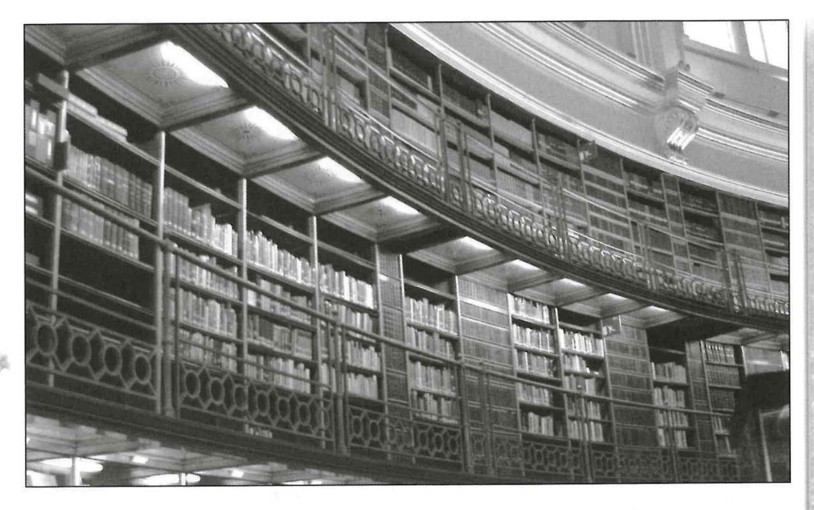
- Plusieurs fragments de poterie, pointes de flèches et outils en pierre originaires du Congo sont visibles. Ils auraient appartenu à un royaume dont la capitale se serait appelée la Cité Grise, bien qu'aucune ville correspondant aux légendes n'ait été retrouvée à l'époque moderne. Les investigateurs réussissant un test de Médecine ou Anthropologie réalisent que ces outils ont été conçus pour des mains beaucoup plus grandes que celles d'un humain normal. Une plaque explique que ces artefacts ont été offerts par James Starkweather en 1919. Il est actuellement injoignable, étant reparti explorer un territoire perdu à l'autre bout du monde. Des années plus tard, il organisera une expédition tragique en Antarctique (cf. la campagne *Par-delà les Montagnes Hallucinées*)
- Une statue de bronze du Dahomey vaut la peine d'être examinée. Venue du royaume du Bénin et datant d'environ 1 660, elle représente un singe armé d'une lance et d'un bouclier, moulée par la méthode de la cire perdue. Si les investigateurs ont lu *Observations on Several Parts of Africa*, ils reconnaîtront là un des singes blancs décrits dans le livre. La statue a été donnée au British Museum par le musée Corydon de Nairobi, au Kenya. Elle ne possède ni pouvoirs magiques, ni propriétés spéciales.
- Un masque en bois du Congo attire l'attention des investigateurs. Venu d'une tribu inconnue de la région de la forêt Ituri dans le nord-est du Congo, il représente une créature déplaisante, avec un œil unique et des dents pointues. La plaque la présente comme un esprit protecteur ou vengeur, ne craignant que les vastes quantités d'eau, comme les lacs ou les rivières. Le masque n'a ni pouvoirs, ni propriétés spéciales.

La salle de lecture

Située au centre du musée, la salle de lecture du British Museum est ouverte du lundi au vendredi, de 9 heures à 18 heures. Le plafond est une verrière de 42 mètres de diamètre et 32 mètres de haut. La salle peut accueillir jusqu'à 458 lecteurs autour d'un surveillant assis sur un podium central.

Si le texte que cherchent les investigateurs n'apparaît pas dans le catalogue général





composé de 20 000 volumes de la salle (dictionnaires, encyclopédies, livres d'histoire, œuvres classiques, etc.), ils peuvent en faire la demande en remplissant un formulaire et en donnant le numéro de leur place. L'un des assistants leur apportera. Avant de pouvoir accéder à la salle de lecture, il faut envoyer une demande écrite au directeur et bibliothécaire en chef, indiquant la nature des recherches effectuées et pourquoi elles ne peuvent pas être faites ailleurs, accompagné d'une recommandation venant d'une « personnalité respectable ». Le ticket de lecteur est valable six mois. L'accès à la salle de lecture comprend l'accès à la salle des journaux nationaux dans le Museum et à la salle des journaux régionaux, à Hendon dans le nord-ouest de Londres, qui, à elles deux, disposent d'archives complètes de presque tous les journaux britanniques.

Ici, les investigateurs peuvent apprendre des faits intéressants concernant la famille Jermyn. Chacun nécessite 1D4 heures d'études et un test réussi de Bibliothèque.

- Dans le compte-rendu de son expédition de cartographie du Congo en 1874–77, *À travers le continent mystérieux*, Henry Morton Stanley mentionne la prétendue expédition de Sir Wade au Congo dans les années 1750. Ses commentaires sont désobligeants, affirmant que Sir Wade n'a pas exploré le Congo contrairement à ce qu'il avait prétendu et qu'il délirait, son placement en asile à Huntingdon quelque temps après l'achèvement de *Observations in Several Parts of Africa* en étant la preuve. Stanley a lu le livre de Sir Wade, mais il conteste la plupart de ses découvertes.
- L'éthnologue Mary Kingsley, dans son livre *West African Studies*, publié en 1899, relate un conte du peuple pygmée des lointaines forêts Ituru. Ils craignaient une créature, un serviteur du grand dieu Ahtu, qui dévorait les gens de leur tribu. La créature ne pouvait être vaincue, mais on pouvait la tromper, en buvant une potion donnant l'apparence de la mort et évitant d'être vu comme de la nourriture. Le livre ne détaille pas le procédé de fabrication de la potion.
- Dans *The Lake Regions of Central Africa* de Sir Richard Francis Burton, publié en 1860, le célèbre explorateur et linguiste mentionne plusieurs cultes macabres actifs en Afrique. L'un d'eux concerne le peuple des singes blancs qui aurait mené une grande guerre contre un être appelé le Ver Spiralé, ou Ahtu. Ce dieu est vénéré par un culte sur les terres à l'est des Montagnes de la Lune, pratiquant l'automutilation et le cannibalisme. Leurs chamans redoutés étaient les demi-dieux appelés les hurleurs rampants.
- Les investigateurs trouvent un exemplaire d'*Observations on the Several Parts of Africa*, de Sir Wade Jermyn. Publié en 1765, il relate trois expéditions peu orthodoxes menées par l'auteur dans l'intérieur du Congo. Un bref résumé du livre (document 1) peut être donné aux investigateurs qui passent au moins une demi-journée à le survoler. Un résumé plus détaillé (document 2) est disponible seulement après une semaine de lecture et d'étude. Le gardien peut résumer un chapitre par jour consacré au livre. Le point de Mythe de Cthulhu et les bonus de compétence ne sont acquis que fois la lecture terminée.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 1
Anthropologie & biologie : 2
Anthropologie : 2
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

- Les investigateurs peuvent s'intéresser à Pline, qui est mentionné dans le texte de Sir Wade. Il s'agit d'un auteur romain (Gaius Linius Secundus) ayant vécu entre 23 et 79 de notre ère, mort dans l'éruption

du Vésuve ayant détruit Pompéi et Herculanum. Il est surtout connu pour son livre, *Histoire naturelle*, une encyclopédie traitant de toutes les formes d'art et de science.

Journaux

Grâce à sa longue histoire, la presse britannique peut être utile aux investigateurs. Le *Times* est publié depuis 1785, le *Daily Telegraph* 1855 et l'*Observer* 1791. Les événements importants de la famille Jermyn peuvent être exhumés après une demi-journée de recherches et un test réussi de Bibliothèque.

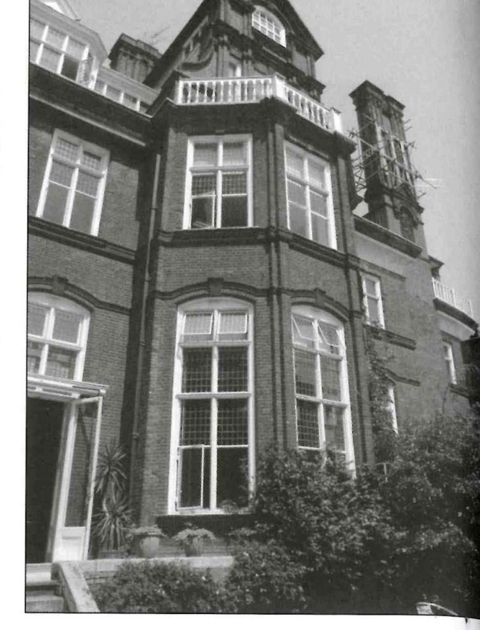
- **19 octobre 1852 :** un article décrit le meurtre de l'exploration africain Samuel Seaton, des mains de Sir Robert Jermyn d'Huntingdon. Peu après avoir étranglé Seaton, Sir Robert s'est tourné vers ses enfants Nevil, Elizabeth et Alice, qu'il a tués à coups de hache. Le fils de Nevil, Alfred est le seul membre survivant de la famille.
- **13 mars 1854 :** Sir Robert Jermyn meurt d'apoplexie. Il était enfermé pour le meurtre de ses enfants et de Samuel Seaton, en 1852. Il n'a pas dit un mot depuis son attaque. L'article continue en disant que Sir Robert laisse une épouse, la fille du septième vicomte de Brightholme.
- **20 juin 1912 :** un article relate le retour d'Arthur Jermyn depuis le Congo belge.
- **13 août 1913 :** un article informe de la mort tragique d'Arthur Jermyn (document 3 page 111).

Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 1

Observations
on Several Parts of Africa
Par Sir Wade Jermyn

Ecrit en anglais, 220 pages
Publié en 1765, éditeur inconnu.
Relié cuir.

Ce livre détaille trois expéditions menées par l'auteur au Congo. La majeure partie du texte consiste en des observations sur la flore, la faune, les rivières et l'ethnologie des peuples congolais, ainsi que les divers artefacts récupérés durant les voyages. Le livre contient de " bizarres conjectures sur une civilisation congolaise préhistorique blanche " et la découverte par Sir Wade d'un site en ruine connu uniquement sous le nom de Cité Grise. Lors de sa deuxième expédition, la plus longue, il est revenu du Congo avec une épouse.



La Royal Geographic Society

Fondée en 1830, la Royal Geographic Society est l'institution représentant la géographie et les géographes, la plus grande de son genre en Europe. En 1831, la Société en a absorbé une autre, plus ancienne : l'African Association, fondée en 1788 par Sir Joseph Banks pour la promotion et la découverte de l'Afrique. La reine Victoria a ensuite confié à la Société un mandat royal pour « le progrès de la science géographique » et « l'amélioration et la diffusion de la connaissance géographique ».

Depuis 1911, le siège de la société est Lowther Lodge, une maison de Kensington, faisant face à Hyde Park. Ses installations comprennent une bibliothèque, une salle des cartes et une collection d'images. En 1930, dans le cadre de son centenaire, une nouvelle salle des cartes et un amphithéâtre de 770 places seront ajoutés au bâtiment. La plupart des pièces comprennent des peintures, des dessins et des cartes de tous les coins reculés du monde, capturés par les premiers explorateurs blancs à les avoir découverts. Les œuvres d'art comprennent des peintures à l'huile des icebergs de l'Arctique, des aquarelles de danseurs africains, des cartes des grands lacs dessinées par David Livingstone et des portraits de grands explorateurs tels que Sir Richard Francis Burton ainsi que des présidents de la société.

Les explorateurs célèbres dont les noms ont été associés à la Royal Geographic Society comprennent David Livingstone (Afrique), Henry Morton Stanley (Afrique), Robert Falcon Scott (Antarctique), Sir Francis Younghusband (Cachemire, Inde et Chine), Alfred Russell Wallace (Amazonie et Océanie) et Sir Ernest Henry Shackleton (Arctique et Antarctique).

Observations on Several Parts of Africa
Par Sir Wade Jermyn
Ecrit en anglais, 220 pages
Publié en 1765, éditeur inconnu.
Relié cuir.

• Chapitre 1: en 1753, Sir Wade relate son premier voyage au Congo. Son bateau longe la côte africaine, faisant des escales régulières sans jamais s'enfoncer trop profondément dans la jungle. Il dit être captivé par le continent noir, se sentant étrangement chez lui dans ce pays oublié de Dieu. Sir Wade parle ensuite de son deuxième voyage au Congo, en 1756, une entreprise menée à bord d'un navire marchand portugais qui l'a déposé à l'embouchure du fleuve Congo avec seulement quelques guides. Il cite le Regnum Congo plusieurs fois, ayant reçu un exemplaire offert par un " gentilhomme cultivé d'Europe centrale " qui n'est pas nommé.

• Chapitre 2: Sir Wade et ses guides entrent dans la jungle. Il craint les cannibales Anziques, mais n'en croise aucun. La plupart de ses guides succombent à la maladie et à de terribles accidents. Remonter le fleuve Congo s'avère compliqué et dangereux, les obligeant à contourner de nombreux rapides et chutes infranchissables. Après 300 kilomètres dans la jungle, ils arrivent enfin à un grand lac. Sir Wade estime être le premier blanc à avoir voyagé aussi profondément à l'intérieur de la région.

• Chapitre 3: après avoir construit plusieurs radeaux et pirogues, l'expédition remonte la rivière sur plusieurs centaines de kilomètres. Sir Wade rencontre des indigènes et évite de peu une blessure grave lorsqu'une de leurs lances balafre son bras gauche. Il a peur de la tribu du Ver Spiralé, mais ne les rencontre pas. Plus tard, il devient l'ami d'une tribu locale, les Ongas. En échange de coquillages et de fer, ils acceptent de l'emmener plus profondément dans la jungle, où ils chassent des animaux sauvages. Ils lui apprennent également à conserver ses trophées afin que l'essence de l'esprit animal reste piégée à l'intérieur.

• Chapitre 4: les Ongas présentent Sir Wade au peuple Kaliri. Ensemble, les chefs des deux tribus acceptent de lui montrer les ruines de la Cité Grise et les étranges êtres à demi-humain qui y vivent, qu'il décrit comme des singes blancs. Wade commence à spéculer sur l'existence d'une civilisation blanche préhistorique au Congo. Il rencontre sa future femme, qu'il appelle uniquement la Princesse, sans mentionner son nom. Il en parle assez peu dans son livre, si ce n'est pour dire qu'elle était d'une grande beauté et qu'elle a pris avec elle une idole en bois, un être hideux chargé de les protéger, elle, lui et leurs héritiers lorsqu'ils retourneraient en Angleterre.

• Chapitre 5: Sir Wade décrit " les piliers et les murs gigantesques d'une cité oubliée, à moitié écroulée et recouverte par la végétation, les marches de pierre humides et silencieuses descendant dans l'obscurité de chambres aux trésors pitoyables et de catacombes inconcevables ". Il parle aussi " des créatures pour moitié de la jungle, pour moitié de l'antique cité impie, des créatures fabuleuses que même un Pline aurait décrites avec scepticisme, des choses qui auraient pu surgir après que les grands singes eurent envahi la cité mourante avec les murs et les piliers, les cryptes et les étranges gravures ". Il tombe amoureux de cette ville, imaginant avoir enfin découvert ses véritables origines. Il exprime parfois son dégoût face à certaines des activités quotidiennes des singes blancs, sans les décrire exactement. Aucun détail n'est fourni quant à l'emplacement de la Cité Grise.

• Chapitre 6: seul maintenant que tous ses guides sont morts de maladie ou d'accident, ou ont fui dans la jungle en hurlant, Sir Wade forme une grande troupe d'Onga et de Kaliri pour porter son butin, son épouse et leur nouveau-né et les ramener à l'embouchure du Congo. Ils contournent à nouveau les rapides traîtres et dangereux. Sur la côte, Sir Wade est retrouvé par des esclavagistes portugais et, quelques semaines plus tard, il est avec sa famille à bord d'un navire marchand portugais à destination de l'Angleterre. Sir Wade remplit alors le manoir Jermyn à Huntingdon des nombreux artefacts récupérés au Congo et naturalise les animaux qu'il a ramenés à l'aide des techniques que lui ont apprises les Ongas. Il commence également à prétendre que sa femme est la fille d'un négociant portugais, contredisant ses déclarations précédentes.

• Chapitre 7: Sir Wade revient au Congo en 1759, avec sa femme qui a décidé de rejoindre " ses semblables ". Elle meurt d'une maladie inconnue au Congo et ne revient pas, quoi que Sir Wade ne dise pas clairement ce qui lui est arrivé. Dans la dernière entrée, Sir Wade explique que, bien qu'il soit attristé par la perte de sa femme, son cœur est en joie parce qu'il retrouvera bientôt son fils, Philip. Il grandit vite, étant déjà grand et fort pour son âge.

Bibliothèque et salle des cartes

Pour chaque 1D4 heures passées dans la bibliothèque ou la salle des cartes de la Royal Geographic Society, un investigateur peut effectuer un test de Bibliothèque. En cas de succès, il obtient l'une des informations suivantes.

- Sir Wade Jermyn entreprit sa première expédition en Afrique en 1753, mais il n'explora que la région entourant l'embouchure du Congo. Les investigateurs trouvent également un exemplaire d'*Observations on Several Parts of Africa* (documents 1 et 2 page précédente).
- Un document officiel stipule que Sir Wade Jermyn est interné à l'asile pour lunatiques de Huntingdon en 1765, peu après avoir achevé son livre. Il buvait excessivement, se vantait de ce qu'il avait trouvé dans la jungle et de son séjour dans des ruines terribles connues de lui seul. Il est mort, toujours interné dans l'asile, trois ans plus tard.
- Sir Robert Jermyn, le petit-fils de Sir Wade a voyagé en Afrique d'abord en 1842, puis en 1845. Aucune publication n'a suivi ses voyages, mais on pense qu'il a été dans ce qui est maintenant le Kenya central.
- Les investigateurs tombent sur un manuscrit non publié de Samuel Seaton, un explorateur du Congo de la fin des années 1840. Son œuvre est une collection de notes prises chez les Ongas, une tribu indigène du Congo, évoquant leur croyance en l'existence d'une Cité Grise de singes blancs gouvernée par un dieu blanc. Il mentionne que les singes blancs ont volé un puissant artefact magique au culte du Ver Spiralé, qui contenait un esprit malin. Les singes blancs l'ont alors chargé de protéger leur famille royale et de garder leurs tombeaux. Il ne serait libéré que quand la lignée royale des singes blancs s'éteindrait.
- Une remarque dans les actes de la Royal Geographic Society datée du 24 juin 1912 raconte les tragiques événements ayant mené à la mort d'Arthur Jermyn. Juste avant de mettre fin à ses jours, Arthur venait de recevoir une caisse de M. Maurice Verhaeren, agent du comptoir de Léopoldville, Congo belge. La caisse était censée contenir les restes momifiés d'une reine africaine, mais elle fut brûlée par les membres de la Royal Anthropological



Theodore de Bry en 1597


Antonio Pigafetta

Society avant que son authenticité ne puisse être déterminée. *Note au gardien: si les investigateurs suivent cette piste jusqu'à la Royal Anthropological Society de Londres, leurs archives montrent qu'ils ont effectivement détruit la caisse et son contenu, un gorille empaillé, un canular cruel. M. Verhaeren, toujours à Léopoldville, s'avère impossible à contacter.*

- Un article écrit en 1905 par le docteur Laban Shrewsbury, alors professeur d'Anthropologie et de Philosophie à l'université Miskatonic, Massachusetts, aux États-Unis, mentionne le *Regnum Congo*. Shrewsbury prétend qu'en 1598, tandis que le *Relatione del reame di Congo* de Pigafetta fut traduit en latin et en allemand par les frères De Bry de Frankfurt, plusieurs exemplaires spéciaux furent également commandés. Ils incluaient trois chapitres manquant dans le texte original. L'homme ayant demandé ses changements était le baron Hauptmann de Transylvanie. On ne sait pas exactement ce qui est arrivé à ces exemplaires, mais on pense que l'un d'eux est entré dans la collection de la famille Jermyn, à Huntingdon, durant les années 1750 et qu'un autre est brièvement apparu en 1896, pour disparaître tout aussi rapidement. Aucune archive ne décrit le contenu des trois chapitres supplémentaires.

Huntingdon

Huntingdon est une petite ville située sur la côte nord de la rivière Ouse, pas très loin de Cambridge. La croissance de la vile est le résultat du développement du réseau de diligences au dix-huitième siècle, étant placé sur une intersection de routes importantes. Quand la voie ferrée a atteint Huntingdon en 1850, elle a mis un terme au trafic de diligence. La principale activité du comté est l'agriculture, le blé étant la céréale la plus courante. L'industrie consiste d'une minoterie, d'une scierie et d'une usine de moteurs. Dans les années vingt, la ville avait une population de 4 000 âmes, et le comté environnant de 56 000, principalement des ouvriers agricoles. Quoique Huntingdon soit une ville réelle, la plupart des lieux présentés ci-dessous sont fictifs.

Huntingdon est une ville anglaise typique, avec de vieilles maisons, des clôtures en pierre, des champs verts et un épouvantail de temps en temps. L'architecture présente un mélange de styles Edwardiens, Géorgiens, Victoriens et Tudor. De nombreuses troupes furent stationnées à Huntingdon durant la Grande Guerre, tandis que d'autres récupéraient à Walden House, qui devint pour un temps l'hôpital de la Croix Rouge. En 1923, le mémorial du Thinking Soldier est inauguré à Market Hill, en souvenir des hommes d'Huntingdon qui ont donné leurs vies. La ville peut être connue des investigateurs aillant fait la guerre.

Huntingdon se trouve approximativement à 90 kilomètres au nord de Londres. On peut facilement l'atteindre en train, en un peu moins de 2 heures. Le ticket coûte 18s 9d pour la première classe et 11s 3d pour la troisième. Conduire à Huntingdon prend plus de temps, au moins trois heures d'une route serpentante.

Pendant le séjour des investigateurs en ville, un brouillard froid tombe sur la campagne. Cela réduit drastiquement sa visibilité, divisant par deux les niveaux des compétences Trouver Objet Caché et Conduite.

Aide de jeu -L'horreur des Jermyn, document 3 - article du 13 août 1913

Mort tragique au manoir Jermyn

Huntingdon : Arthur Jermyn, le dernier survivant de cette famille, s'est immolé aujourd'hui, dans le parc de son manoir à Huntingdon, Cambridgeshire.

Les détails sont flous, mais selon le majordome de la famille, M. Samuel Soames, son maître est sorti en hurlant de la salle des trophées, une expression blafarde lui déformant le visage, avant de disparaître dans le cellier, où il s'est aspergé de pétrole. M. Jermyn a alors couru dehors et a allumé le feu.

Personne ne sait exactement pourquoi Arthur Jermyn s'est suicidé, mais on suppose que son esprit a été ébranlé par ce qu'il a vu dans une large caisse qui venait de recevoir du Congo. Aucun des domestiques n'a pu décrire précisément ce qu'il y avait à l'intérieur. Malheureusement, avant que le contenu exact ne puisse être confirmé par la police, la caisse a été brûlée par des inconnus.

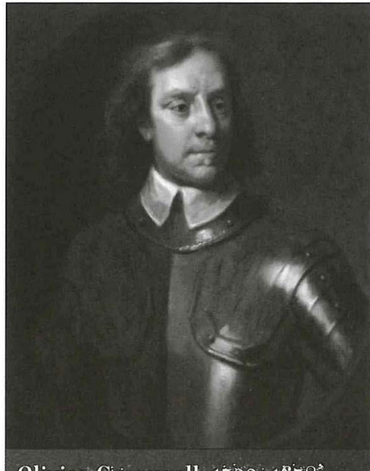
Arthur Jermyn était le dernier membre survivant de sa lignée, sa mère Dame Jessica Jermyn était morte il y a deux ans, et il n'avait pas d'héritiers. L'année dernière, Arthur Jermyn a entrepris une expédition au Congo belge, où il aurait découvert les ruines d'une ancienne cité dissimulée dans la jungle africaine.



George Hotel et High Street

Lieux remarquables

- **All Saints Church :** l'une des deux églises paroissiales datant du Moyen Âge, certaines parties remontant à l'époque normande, d'autres des quinzième et dix-septième siècles. On dit qu'Oliver Cromwell fut baptisé ici.
- **Asile pour lunatiques d'Huntingdon :** cf. ci-dessous.
- **Castle Hill :** un château normand fut construit ici en 1068 par Guillaume le Conquérant, puis hérité par le roi David d'Écosse en 1774. Celui-ci soutint le fils du roi Henry II d'Angleterre lorsqu'il tenta de renverser son père. Le château fut le théâtre d'une violente bataille, après quoi il fut complètement détruit. Il ne reste que les fondations.
- **Cimetière de Priory Road :** établi durant les années 1850, il est dominé par une chapelle victorienne. Le cimetière contient des mausolées de toutes sortes, tailles et conditions. Il abrite également une petite communauté de goules.
- **Commemoration Hall :** établi en 1842 sous le nom de l'Institution littéraire et scientifique. Avec une bibliothèque de 5 000 volumes, c'est l'une des meilleures collections d'Huntingdon pour les investigateurs souhaitant se renseigner sur l'histoire du comté.
- **Église Saint-Mary :** cf. ci-dessous.
- **Hôpital Saint-John :** c'est ici que les investigateurs pourront faire soigner les



Olivier Cromwell, 1599-1658

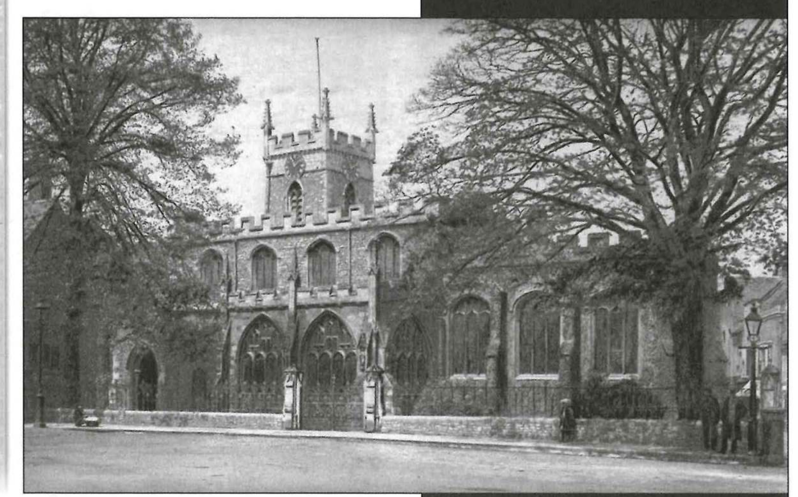
Oliver Cromwell est le plus connu des fils d'Huntingdon. Les investigateurs ne pourront pas manquer son image et son héritage partout en ville. Fils d'un fermier, protestant strict, il fut élu député d'Huntingdon en 1628 et de Cambridge en 1640. Durant la carrière politique de Cromwell, le roi d'Angleterre Charles Ier, convaincu de son droit divin, ne pensait pas avoir à répondre devant le parlement ou le peuple. Cela conduisit à une révolte parlementaire, puis une guerre civile. En réponse, Olivier Cromwell forma une armée professionnelle, qui s'illustra en écrasant les forces du roi durant la bataille-clé de Naseby, en 1645. Charles Ier fut décapité en public quatre ans plus tard.

Après l'exécution de Charles, pour la première fois dans l'histoire de la Grande Bretagne, le pays devint une république. Oliver Cromwell fut intronisé Lord Protecteur de la République d'Angleterre, d'Écosse et d'Irlande. Durant son règne, il réforma la loi, accrut le commerce et encouragea la tolérance pour toutes les formes de fois protestantes.

Après la mort de Cromwell, le fils de Charles Ier, en exil en France, revint en Grande-Bretagne où il devint le roi Charles II et l'Angleterre redevint une monarchie.



All Saints Church



blessures reçues au cours de l'aventure. Les docteurs sont compétents et les soins professionnels.

- **Hôtel George :** l'un des relais de diligence d'Huntingdon. Les ailes nord et ouest ont conservé une cour et une galerie du dix-septième siècle, tandis que le reste de l'hôtel fut reconstruit après un incendie en 1865. Les chambres sont à 18s la nuit.
- **Knight's Head Inn :** cf. ci-dessous.
- **Mairie :** cf. ci-dessous.



Knight's Head Inn

Cet ancien pub anglais date du début du seizième siècle, quoi qu'il a été réaménagé en relais de diligence à la fin du seizième siècle. Une partie de la façade de ce bâtiment à deux étages a gardé son style Tudor authentique. L'écu accroché à l'extérieur du bar arbore un chevalier médiéval en armure de plate complète se battant contre un singe immense et féroce maniant une lance.

L'intérieur est sombre et confiné, avec des murs, des chaises et des tables en bois. La plupart des clients sont des hommes âgés, qui étudient fixement les investigateurs à leur arrivée, avant de retourner à leur ale ou leur stout. Au-dessus du bar est suspendu l'énorme tête d'un kudu, une antilope africaine. Les investigateurs ratant un test d'Intuition auront l'impression qu'elle les suit des yeux tandis qu'ils se déplacent dans le bar. Un portrait d'Oliver Cromwell trône sur le mur derrière le bar. Les propriétaires du Knight's Head sont un couple d'âge moyen, Cuthbert et Ruth Hyde, qui passent la majeure partie de leur temps au bar à servir de la bière.

Des chambres sont disponibles, chacune partageant une salle de bain avec leur voisin. Le prix (18s la nuit par personne) comprend un solide petit-déjeuner composé de bacon, œufs, saucisses et toasts, avec du thé ou du café. L'hôtel George, de l'autre côté de la rue, est plus beau, mais les chambres coûtent deux fois plus cher… et il ne fournit aucune piste !

Les Hyde sont amicaux, mais doués pour éviter la discussion. Si on les interroge sur l'emblème du pub, ils expliquent qu'il a remplacé l'original, volé en 1766. S'ils se souviennent bien, ce nouveau signe était censé être une blague sur la famille Jermyn, quoiqu'ils n'aient aucune idée de pourquoi ou comment. Ils savent que le kudu est un cadeau de Sir Robert Jermyn, qui a exploré l'Afrique de l'Est en 1842, puis à nouveau en 1845. Les Jermyn étaient exceptionnellement doués pour préserver les spécimens qu'ils ramenaient d'Afrique, utilisant des techniques apprises sur le continent noir.

Si les investigateurs leur posent des questions sur le manoir Jermyn, ils leur racontent qu'il est hanté. Personne n'y a mis les pieds depuis qu'Arthur Jermyn, le dernier héritier survivant, s'est tué par le feu en 1913. Ils préviennent les investigateurs qu'ils feraient mieux de rester à l'écart. Toutefois, ils acceptent d'indiquer la route à suivre si les investigateurs insistent ; il se trouve à 7 kilomètres au nord-ouest d'Huntingdon.

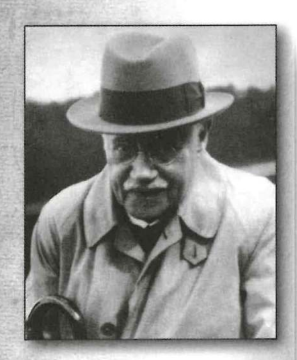
Un test de Psychologie suggère que les Hyde en savent plus, mais seul un test de Baratin ou de Persuasion les pousse à parler. Alors, ils disent qu'un journaliste est passé ici il y a quelques jours, posant les mêmes questions que les investigateurs. Il n'est pas revenu, laissant une valise pleine à l'hôtel. Peut-être est-il reparti à Londres, peut-être pas. Avec une réussite critique en Baratin ou Persuasion, ou la mention de son nom, le couple se souvient que le journaliste s'est présenté comme Graham Craven. Le contenu de la valise ne révèle rien de particulier, si ce n'est que son propriétaire est un homme, grand et mince, trop pauvre pour changer souvent de sous-vêtements.

Si les investigateurs s'informent des anciens domestiques des Jermyn, ils apprennent que le Vieux Soames, le majordome de la famille, depuis longtemps à la retraite, est le seul à vivre encore à Huntingdon. Il boit presque chaque nuit au Kinght's Head. Si les investigateurs sont là le soir, ils pourront lui parler. Les Hyde préviennent qu'il n'est pas très sociable avec les étrangers, et qu'ils perdront probablement leur temps en engageant la conversation avec lui.

Cedric Soames

Soames était là quand Arthur Jermyn s'est suicidé, il y a tant d'années. Il a également vu ce que contenait la caisse avant qu'elle ne soit brûlée par des membres de la Royal Anthropological Society, et il est heureux qu'ils l'aient fait. Ayant toujours su que le manoir Jermyn était hanté, il fut secrètement soulagé quand il quitta enfin le service de la famille.

Presque chaque nuit, le Vieux Soames vient boire au Knight's Head. Il a une chance sur deux d'arriver à 18 heures un jour donné, sinon il ne se montre pas de la soirée. C'est un vieil homme, le crâne dégarni entouré d'une couronne de cheveux blancs et de



Cédric Soames

72 ans, ancien majordome des Jermyn

APP	09	Prestance	45 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	–1D4
Points de Vie	08
Santé Mentale	34

Compétences

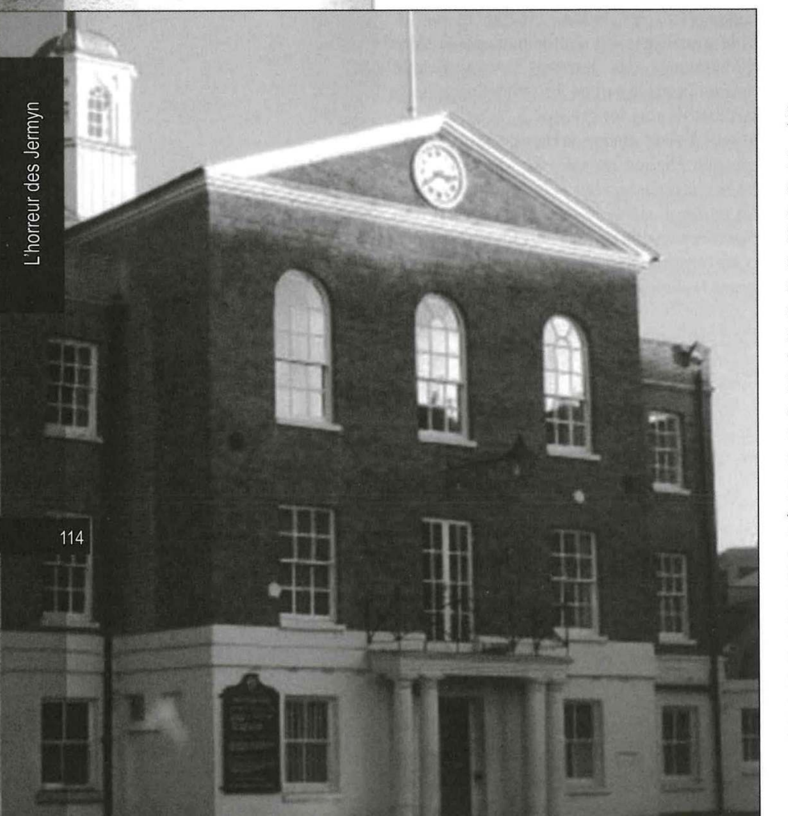
Anglais	50 %
Boire de la bière	70 %
Métier : majordome	45 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Sciences humaines : histoire	30 %

Attaques
Aucune

petits yeux, qui marche courbé, appuyé sur une canne. Il rejoint ses amis Angus, Dick et Oliver pour passer la soirée à boire de la stout et à se raconter les mêmes histoires depuis dix ans.

Contrairement à ce qu'en disent les Hyde, les quatre hommes sont prêts à ce que les investigateurs boivent un verre avec eux, surtout s'ils payent. Soames indique le chemin du manoir Jermyn, mais il prévient les investigateurs qu'il est hanté et dangereux, et pas seulement parce qu'il tombe en ruine. Pour chaque demi-heure que les investigateurs passent avec Soames et ses amis, paient une tournée ou réussissent un test de Persuasion à la moitié de leur compétence, ils obtiennent une information. Le gardien doit jouer finement, laissant croire aux investigateurs qu'ils ont appris tout ce qu'ils pouvaient apprendre, jusqu'à ce que Soames et ses amis demandent une autre tournée afin de raconter une autre histoire. Ses amis se moquent de Soames quand il parle de fantômes, mais il est très sérieux.

- La maison est hantée par un poltergeist, qui aimait déplacer les choses et provoquer des accidents mineurs. Il s'amusait à effrayer les épouses des Jermyn et les domestiques, mais pas les Jermyn eux-mêmes.
- Les Jermyn ont un intérêt morbide pour la conservation du passé. À la mort d'un Jermyn, leur chambre était laissée intacte, comme si personne dans la famille ne souhaitait plonger trop profondément dans le passé de ses ancêtres. La plupart des chambres sont des sanctuaires consacrés aux morts. Certaines sont verrouillées depuis des siècles.
- Le dernier Jermyn fut le maître du Vieux Soames, Arthur, qui est mort le 3 août 1913. Il s'est immolé après avoir reçu une caisse du Congo. Soames a jeté un œil à l'intérieur, un peu avant qu'une poignée de professeurs venus de Londres ne la brûle. Elle contenait un singe blanc empaillé. Très vieux. Un mélange entre un gorille et une femme. Quelque chose qui a suffisamment effrayé Arthur Jermyn pour qu'il décide de se tuer.
- Le singe blanc portait un médaillon autour du cou, que les professeurs ont jeté dans le puits. Soames ne sait pas ce qu'il contenait, et il n'allait pas descendre dans le puits pour le savoir. Il pense que le médaillon y est encore.
- Les professeurs ne se sont pas approchés du cadavre d'Arthur Jermyn. Personne ne l'a fait. Ils l'ont laissé pourrir en déclarant qu'il n'était pas une créature de Dieu et ne méritait pas un enterrement chrétien. Aujourd'hui, le Vieux Soames regrette cette décision. Arthur était peut-être particulier, obsédé par la beauté parce qu'il se considérait laid, mais c'était tout de même un bon maître.
- Parfois, Soames croit aux déclarations des professeurs, Sir Arthur n'ayant jamais été agréable à regarder. Il ne s'est pas marié. Aucune femme ne voulait de lui. Tous les portraits depuis Sir Philip montrent des traits communs, mais Arthur était le pire. Sa mère, Dame Jessica, était une belle femme dans sa jeunesse, mais, évidemment, elle n'était pas de leur sang.



Mairie

Reconstruite en 1745 sur Market Hill, elle accueille les bals et les événements civils. Sa salle commune contient des peintures de qualité.

Si les investigateurs souhaitent effectuer des recherches sur la famille Jermyn, on les redirige vers l'église paroissiale Saint-Mary, qui détient les archives les plus anciennes et les mieux conservées de la ville. Les archives civiles sont plus intéressantes d'un point de vue historique général, comprenant des annales du comté et de la ville et des collections de correspondance entre les bureaucrates et les notables. La majorité de ces informations ne concernent qu'indirectement les activités des Jermyn. Néanmoins, le gardien a l'opportunité de remplir les blancs s'il manque encore des pièces aux investigateurs.

Si l'on demande spécifiquement des pièces concernant les Jermyn, l'archiviste, Albert Furling, déclare que leur lignée était censée être corrompue, peut-être consanguine, avec une longue histoire de meurtres, de folies et de suicides. « Quelqu'un devrait écrire une histoire sur cette famille », suggère-t-il.

Pour chaque heure passée à fouiller dans les archives, les investigateurs peuvent exhumer un indice s'ils réussissent un test de Bibliothèque.

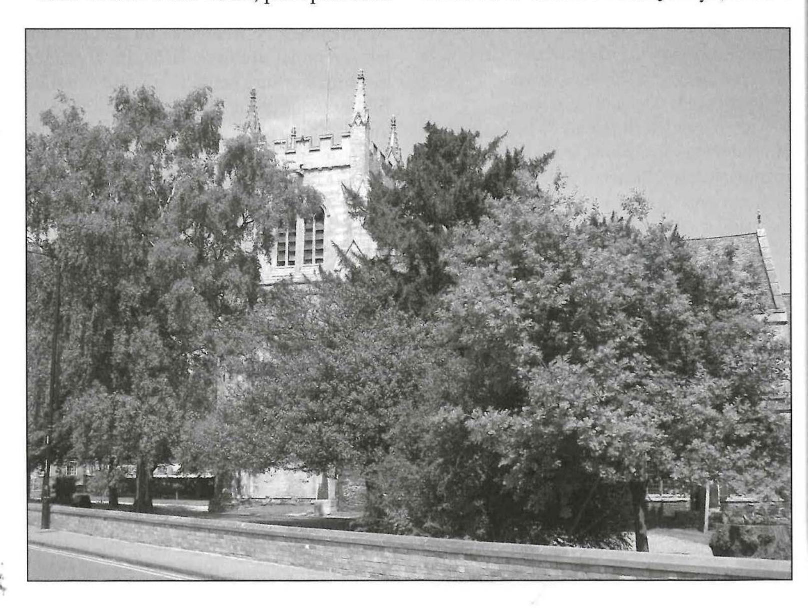
- En 1753, Sir Wade entreprend une expédition en Afrique, explorant la région entourant l'embouchure du fleuve Congo.
- En 1756, Sir Wade Jermyn retourne au Congo. Il en revient avec une épouse, la fille d'un négociant portugais, qui ne se montre jamais en ville.
- La dernière expédition de Sir Wade Jermyn au Congo a lieu en 1759. Il part avec sa femme, mais revient seul.
- En 1815, Sir Philip Jermyn, fils unique de Sir Wade, fugue de la maison pour rejoindre la Marine et disparaît.
- Sir Robert Jermyn, fils de Sir Philip, et sa femme Judith, la fille du septième vicomte de Brightholme, ont un enfant en 1816. On entend les domestiques assistant à l'accouchement pousser des hurlements. L'enfant est déclaré mort-né.
- Deux ans plus tard, Dame Judith Jermyn donne naissance à un fils, Nevil.
- Encore deux ans après, Dame Judith accouche d'un autre enfant mort-né, qui provoque de nouveau évanouissements et terreur parmi le personnel de maison.
- En mai 1824, Dame Eleanor Jermyn est assassinée dans sa chambre. Aucun des occupants de la maison ne voit son assaillant et le meurtre n'est pas résolu. Les détails de sa mort sont flous, mais ils laissent penser qu'elle fut violente et sanglante.
- Nevil Jermyn fugue en 1849 pour rejoindre une vulgaire danseuse. Il revient un an plus tard avec un nouveau-né, Alfred, une fois pardonné par son père Sir Robert Jermyn.
- En 1852, les archives expliquent comment Sir Robert Jermyn a assassiné ses trois enfants à l'aide d'une hache, peu après avoir reçu la visite d'un invité, Samuel Seaton. L'article note qu'avant les meurtres, on pensait que Sir Robert n'avait qu'un enfant (Nevil). Le seul survivant est le petit-fils de Robert, Alfred.
- En 1886, Sir Alfred Jermyn quitte le manoir familial pour se joindre à un cirque. Deux ans plus tard, il est tué par un singe. Sir Alfred laisse derrière lui sa femme Jessica et son fils unique, Arthur.
- Dame Jessica meurt dans son sommeil en 1911. Elle est enterrée dans la crypte familiale des Jermyn.
- Sir Arthur Jermyn se suicide par le feu dans le jardin de sa demeure, en 1913.

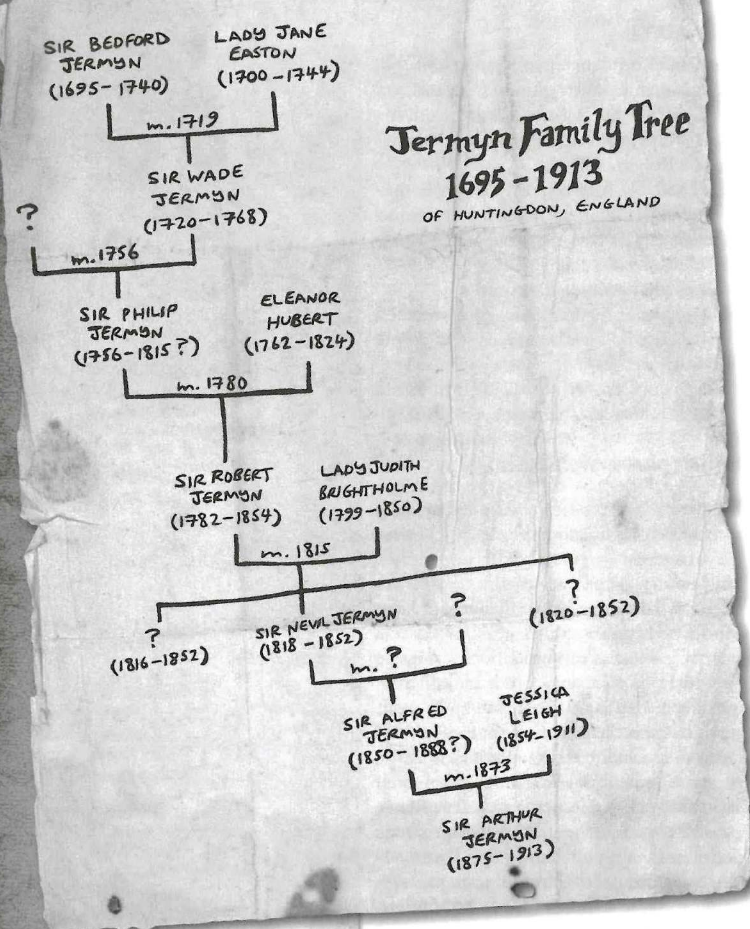
Église paroissiale Saint-Mary

Datant de l'époque normande, l'église a été reconstruite au treizième siècle.

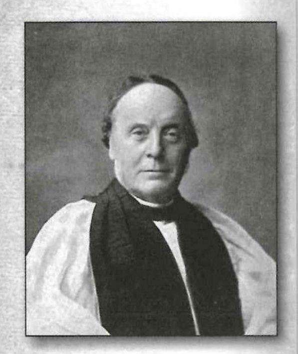
Le vicaire est le révérend Brian Whittle, un homme corpulent, d'âge moyen, aux cheveux clairsemés, mais affichant un large sourire. Ses joues rougeaudes portent la marque d'une consommation excessive de whisky. Il n'est en poste à Huntingdon que depuis 1918, étant arrivé après avoir servi comme chapelain en France durant la Grande Guerre. Il n'a donc rien à dire personnellement sur la famille Jermyn. Il sait toutefois que le dernier de leur lignée est mort tragiquement, en s'aspergeant de pétrole avant d'y mettre le feu. Il se souvient que tous les Jermyn sont enterrés dans la crypte familiale, sur leur propriété. Il a entendu dire que les Jermyn étaient en déclin depuis longtemps et que plusieurs chambres d'anciens Jermyn sont conservées intactes dès la mort de leur occupant.

Le révérend Whittle peut conseiller aux investigateurs de visiter l'auberge Knight's Head où le valet d'Arthur Jermyn, Cedric





Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 4 - L'arbre généalogique de la famille Jermyn



Révérend Brian Whittle

48 ans, vicaire de campagne

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Soames, vient boire une pinte ou deux presque chaque soir. Il peut également indiquer le chemin vers le manoir Jermyn, qui est laissé à l'abandon depuis 1913. On parle de fantômes, mais le vicaire ne croit pas à ses balivernes. Pourtant, il n'aimerait pas s'y promener seul. Il déclare également qu'un journaliste a visité Huntingdon il y a quelques jours, un jeune homme plaisant, dit s'appeler M. Craven. Il semble être parti en urgence, néanmoins.

Si le gardien le souhaite ou si les joueurs sont peu nombreux, le révérend Whittle peut se joindre au groupe durant leur exploration du manoir Jermyn. Il serait alors la deuxième victime après Craven à succomber à la magie du hurleur rampant et commencer sa transformation.

Le révérend Whittle est tout à fait disposé à laisser des universitaires et des gentilshommes respectables compulser ses archives, qui remontent jusqu'au début du 17e siècle et comprennent de nombreuses références à la famille Cromwell. Toute personne ne correspondant pas à ces catégories devra réussir un test de Crédit pour recevoir le même privilège. Durant les recherches des investigateurs, le révérend Whittle leur prépare du thé et, si on l'y autorise, discutera des points de détails de la vie et de son interprétation personnelle de la théologie.

Les archives de l'église sont principalement écrites en anglais, avec quelques documents anciens en latin. Si les investigateurs passent une demi-journée dans les certificats de naissance, de mort et de mariage, et s'ils réussissent un test de Bibliothèque, ils compilent l'arbre généalogique de la famille Jermyn de 1695 à 1913 (document 4).

Asile pour lunatiques d'Huntingdon

Construit en 1630, durant la Révolution anglaise, ce bâtiment était alors une prison. En 1712, il fut converti en asile pour lunatiques. Son premier rôle, comprenant une tourelle, explique que les chambres sont petites et mal éclairées. Toujours humides, elles sont sujettes aux infestations de rats et d'insectes. En 1887, l'asile faillit être fermé en raison du traitement inhumain des patients. À la dernière minute, il fut réaménagé grâce à une généreuse donation de Dame Jessica Jermyn. Malgré ces changements, le taux de guérison reste bas, à 20 %. Jour et nuit, les patients hurlent, gémissent et crient depuis leurs cellules individuelles, demandant de la compagnie, de la nourriture ou suppliant que les ombres vacillantes cessent de les harceler. C'est un endroit pour ceux que l'on a oublié.

Les investigateurs cherchant des informations sur les Jermyn ont peu de chance d'être confronté aux détenus, puisque les archives se trouvent à l'avant, près de la réception. Un portrait d'Oliver Cromwell est accroché dans le hall d'entrée.

L'infirmière de service, Amanda Wilson, n'a pas spécialement envie d'aider les investigateurs à parcourir de vieux fichiers. La Persuasion et le Baratin ne fonctionnent pas, mais des menaces de plaintes d'obstruction à l'accès à des informations publiques et un test réussi de Médecine ou de Droit lui fait ouvrir les archives. Il faudra à chaque investigateur une heure et un test réussi de Bibliothèque pour trouver les documents intéressants.

- Un document de 1765 relate l'internement de Sir Wade Jermyn dans l'asile. Une note déclare qu'il est mort trois ans plus tard de leucémie. Durant son incarcération, il parlait constamment de l'Afrique et des singes blancs pour qui il éprouvait un mélange de répulsion et d'attraction. À plusieurs reprises, il a mentionné l'horrible statue que sa femme (qui n'est pas nommée) a ramenée du Congo. Supposée protéger Sir Wade et ses héritiers, il était troublé par la statue, même s'il ne croyait pas en ses pouvoirs.
- Un second document daté de 1852 dit que Sir Robert Jermyn a été envoyé à l'asile. Il venait d'assassiner ses trois enfants à l'aide d'une hache, juste après avoir étranglé un visiteur, l'explorateur africain Samuel Sea-

ton. Une note sur le rapport dit que Robert n'a plus prononcé un mot après le massacre, et qu'il est mort en 1854.

- En 1887, Dame Jessica Jermin effectue une donation conséquente (le document n'indique pas la somme) à l'asile, qui sert à réaménager le bâtiment et le domaine.

Le manoir Jermyn

Délabré et décati, le manoir Jermyn se trouve au nord-ouest d'Huntingdon, à 7 kilomètres du centre. La nuit, ainsi que le matin et le soir, une brume épaisse venue des marécages environnants entoure la maison, réduisant la visibilité à quelques mètres. De temps en temps, les investigateurs apercevront le vieux bâtiment, accusant le poids des années. Les investigateurs devront réussir un test d'Orientation (ou un test d'Intuition à –20 %) pour ne pas se perdre dans le brouillard. Les voisins les plus proches sont à presque un kilomètre et des bois épais cachent la demeure de la route. Les investigateurs réussissant un test d'Écouter seront étonnés par le silence qui règne dans le domaine. Un test d'Histoire naturelle (ou un test de Connaissance à –20 %) ne verra ni n'entendra d'oiseaux ou d'autres animaux dans les environs.

La maison elle-même est un immense manoir du dix-septième siècle, sur trois étages, avec deux tourelles qui devaient être prestigieuses à l'époque. Il est maintenant délabré et prêt à tomber en ruine. La tourelle ouest s'est écroulée, exposant l'intérieur aux éléments. L'autre a mieux tenu. Les plantes grimpantes ont recouvert tous les murs et les toits, laissant passer des gargouilles érodées au niveau des gouttières. Les volets de nombreuses fenêtres sont fermés, ou les vitres trop sales pour voir à l'intérieur. Quelques-unes sont condamnées et d'autres encore sont cassées.

L'intérieur est envahi par la mousse et la moisissure. La seule lumière provient de l'extérieur, des rais diffus qui donnent à toute la maison un ton gris. De nombreuses pièces semblent avoir été saccagées. D'autres paraissent conservées en l'état depuis des décennies ou plus. À cause de l'état déplorable des lieux, explorer une pièce prend 1D3 heures, à moins que le contraire ne soit précisé dans la description du lieu.

La plupart des portes peuvent être verrouillées et ont une FOR de 15. De même, la plupart des pièces sont équipées d'une cheminée, que l'on peut allumer avec le charbon stocké à la cave. Ni l'eau courante, ni l'électricité n'ont jamais été installées dans le manoir. Pour la lumière, les investigateurs peuvent se contenter de bougies, de lanternes et des cheminées. L'eau et la nourriture doivent être récupérées au sous-sol. Les chambres contiennent des cruches, mais elles sont vides.

Le hurleur rampant

Le poltergeist occupant le manoir Jermyn est un hurleur rampant, une bête mauvaise et infatigable originaire d'une dimension extraordinaire. Ce monstre agressif est dévoré par un besoin inextinguible de se nourrir et de détruire. Celui-ci est lié à une statue en bois, le représentant de façon stylisée, dissimulée dans la crypte familiale.

Le hurleur rampant a été invoqué et enchaîné par un puissant sorcier congolais, Skunga-Zu, le meneur du culte du Ver Spiralé, encore actif de nos jours dans les jungles du Congo belge. Durant la guerre entre le culte et les singes blancs, la statue est tombée entre les mains de la Princesse des Singes. Ayant compris ses propriétés magiques, elle a ordonné au hurleur rampant de la protéger elle et tous ses descendants tant qu'ils vivront. Bien qu'incapable d'échapper à ses chaînes, la créature connaît des sorts lui permettant d'accomplir sa mission, notamment *Posséder un Cadavre*. La Princesse des Singes emporta la statue du

Valeurs dérivées

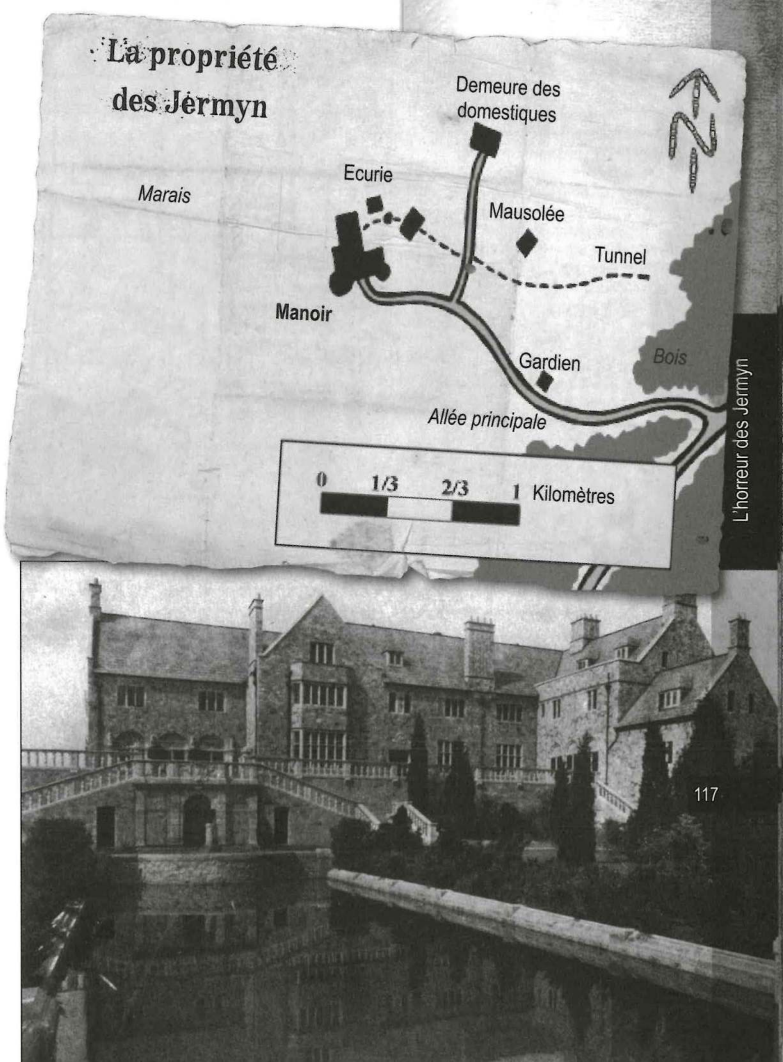
Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

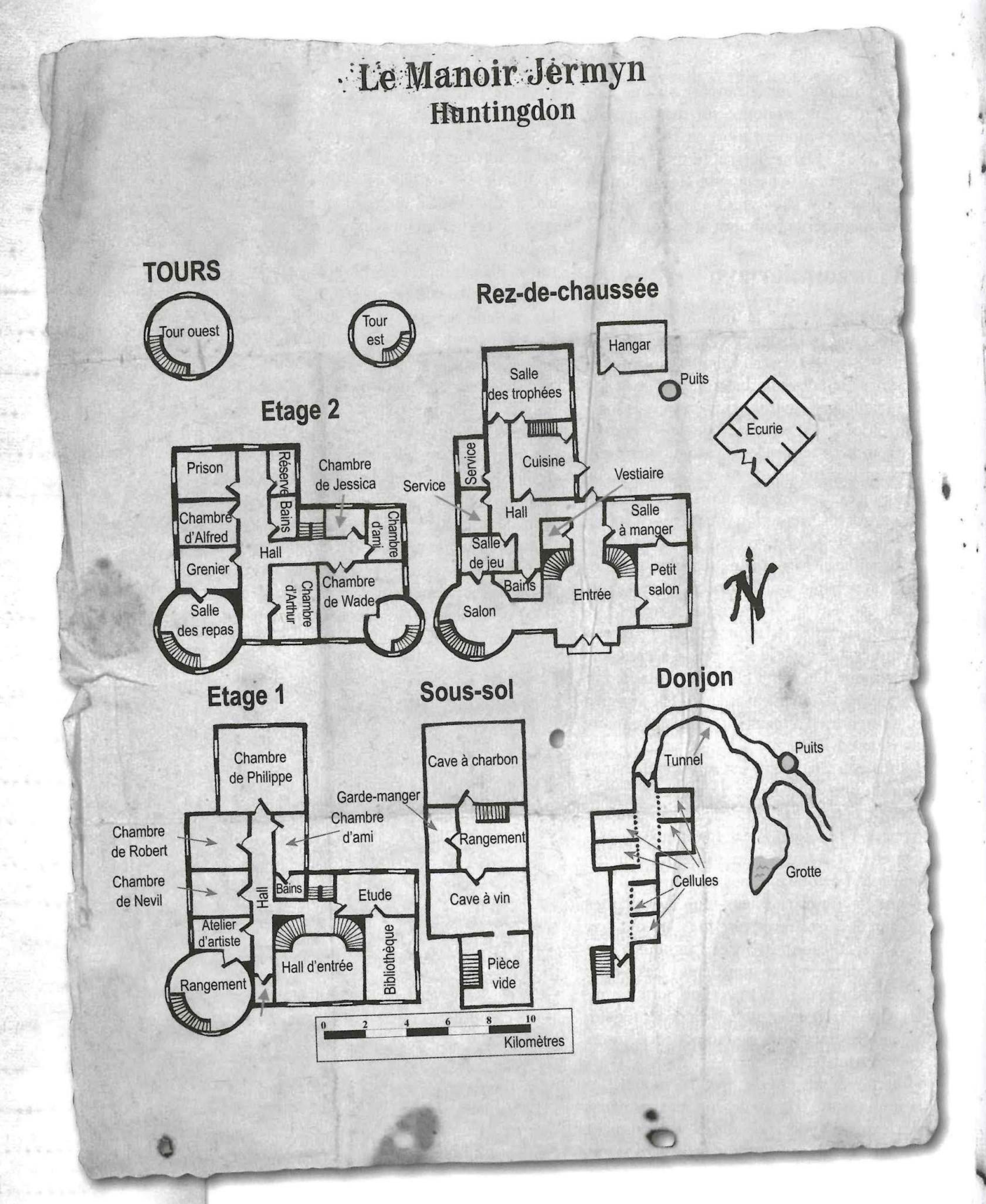
Compétences

Anglais	65 %
Bibliothèque	45 %
Latin	10 %
Persuasion	25 %
Premiers soins	45 %
Théologie	40 %

Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	





hurleur rampant avec elle à Huntingdon, et la laissa au manoir Jermyn pour protéger son époux, Sir Wade, et leurs enfants, alors qu'elle retournait en Afrique.

Maintenant que la lignée Jermyn s'est éteinte, le hurleur rampant a compris que sa servitude n'a plus lieu d'être. Cependant, il a besoin d'un hôte humain pour gagner sa liberté, puisqu'il est toujours piégé de sa prison sculptée. Graham Craven est le premier intrus à pénétrer dans le manoir depuis dix ans, et il fut la première victime. Les investigateurs vont sans doute épargner un atroce destin à Craven avant d'apprendre la nature du hurleur rampant. Celui-ci emploiera alors son sort de *Barrière de Douleur* (cf. Les sorts du hurleur rampant, page 121) afin de piéger les investigateurs dans le manoir, comme il l'avait fait pour Craven.

Il lancera ensuite une version modifiée du sort Invoquer/Contrôler Hurleur Rampant qui va le libérer. Dans ce cas particulier, puisque la créature est déjà sur la dimension terrestre, la victime destinée à devenir son hôte n'est pas obligée de consommer une portion de Nyarlathotep. Toutefois, au cours des deux à quatre jours suivants, ils subissent une transformation graduelle en un monstre hideux, à la peau noire et cloquée, une substance noire comme du bitume coulant dans leurs veines à la place

du sang. À la fin de cette période, la peau de la victime se déchire, laissant sortir le hurleur rampant, qui tue le reste des investigateurs.
Le hurleur rampant ne peut pas détruire la statue de bois, puisqu'elle est dans le cercueil de Wade Jermyn et qu'il lui est interdit de profaner la tombe d'un Jermyn. Une fois libre des chaînes de la statue, il n'est plus soumis aux termes de sa servitude et peut faire ce qu'il veut.

La première victime du hurleur rampant après Craven sera l'investigateur ayant le POU le plus bas, ou le révérend Whittle s'il s'est joint au groupe. Il prend possession de son corps en réussissant un test de POU contre POU. C'est une tâche facile vu le POU élevé du monstre, tout comme maintenir la Barrière de Douleur. La victime choisie perd 1 point d'APP, CON, DEX et FOR toutes les six heures et 2/1D10 SAN chaque jour. Dès qu'une caractéristique atteint zéro, le hurleur rampant contrôle le corps et se libère. Les investigateurs peuvent tuer un compagnon infecté avant que la transformation ne soit complète, mais le personnage suivant au POU le plus bas devient aussitôt la cible du monstre.

Tant qu'elle est piégée, la créature est patiente. Une fois relâchée, elle est violente et brutale dans son massacre des survivants, puis des habitants des fermes environnantes. Heureusement, les investigateurs ont le temps de vaincre la créature avant qu'elle ne se libère. Même s'ils ne peuvent pas quitter la maison, des indices et des outils sont éparpillés dans le manoir délabré. Le hurleur rampant va espionner les investigateurs, en possédant les têtes d'animaux accrochées aux murs, les rats morts, les carpettes en peau de lion et les différents animaux africains empaillés parsemés dans la maison. Quand il réalise que les investigateurs ont l'intention de se défendre, il utilisera ces animaux possédés pour leur faire peur, puis pour se battre.

Le parc

Le domaine Jermyn est froid et silencieux. Les visiteurs sont rares, et ceux qui explorent la propriété ne restent pas longtemps, sentant que quelque chose d'anormal, voire maléfique. Pas assez longtemps, en tout cas, pour que le hurleur rampant les piège, mais assez pour qu'il les effraie. On ne voit ni



Hurleur rampant

Race Supérieure de Serviteurs

La jungle explosa. Une immense silhouette de taille vaguement humaine tendit ses maigres bras griffus sur le soldat en fuite, le souleva et le déchira en deux comme un morceau de papier. Elle enfonça la moitié supérieure du bakongo dans sa bouche en groin, un réceptacle de dents fines comme des aiguilles, à la façon d'un cactus l'endroit à l'envers. Tout le corps de la créature trembla comme une mare de boue noire, explosant en geysers de bitume chaud. Là où la créature touchait le corps démembré du bakongo, la peau de l'homme bouillonnait, se cloquait et noircissait. Le hurleur rampant était plus gros qu'un éléphant, mais ce n'était visible qu'à travers ses longs membres et ses jambes pesantes. Pourtant il se déplaçait avec la grâce et la vitesse d'un guépard, renversant les arbres avec la force d'une tornade. Sa puanteur rappelait l'ammoniaque. L'œil unique de la créature, noir et ovale, semblait tout regarder, comme s'il comptait combien de personnes il lui restait à dépecer. Elle vit son propre visage se réfléchir sur l'œil, la seule surface lisse sur le corps de la créature. Elle vit sa propre peur.

David Conyers, Hurleur rampant

Ces créatures sont connues dans le Congo, l'Afrique de l'Est et peut-être d'autres régions du continent où les prêtres du culte du Ver Spiralé les invoquent pour des missions importantes. Un hôte humain doit manger un morceau de chair de Nyarlathotep durant un rituel spécial, ce qui déclenche la transformation. Plusieurs jours plus tard, quand l'hôte humain est entièrement recouvert d'une peau graisseuse, noircie, cloquée et collante au toucher, quelque chose commence à bouger dans ses entrailles. Arrivée à ce point, la victime ne peut plus que hurler d'agonie. Alors, le hurleur rampant se libère en détruisant ce qui reste de son hôte.
La créature se déplace très rapidement, même à travers des sous-bois épais, d'un pas lourd, presque en rampant, d'où son nom. Contrairement aux autres serviteurs, le hurleur rampant reste sur terre jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il poursuit ses adversaires sans relâche, pendant des jours et des semaines si nécessaire.

Autres caractéristiques
L'eau est le moyen le plus efficace de détruire un hurleur rampant, mais de vastes volumes sont nécessaires. Une averse d'une heure retire de façon permanente un point de CON au Hurleur. S'il nage à travers un lac ou une rivière, il perd aussi un point de CON. L'eau est l'élément qui finit par renvoyer la créature sur sa dimension en la dissolvant lentement.
Attaques et effets spéciaux: chaque round, un hurleur rampant attaque avec ses deux griffes ou avec une seule morsure. Les blessures qu'il inflige noircissent, cloquent et bouillonnent, formant des infections à l'aspect de bitume qui ne guérissent jamais.
Le cri d'un hurleur rampant ressemble à celui d'un animal mourant, massacré de la pire des façons. On ne peut pas éviter les sons en se bouchant les oreilles, car ils résonnent directement dans la tête de la victime. Il est impossible de percevoir d'autres sons tant que la créature hurle… et elle peut hurler longtemps, pendant des heures ou plus si elle le souhaite.

Hurleur rampant
Serviteur du Ver Spiralé

CON	30	Endurance	99 %
DEX	32	Agilité	99 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	28	Corpulence	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	28	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Déplacement	11
Impact moyen	+ 3D6
Points de Vie	29

Attaques

- Hurlement 99 %
  La victime ne peut plus utiliser les compétences Écouter ou de communication tant que dure le hurlement.
- Morsure 70 %
  2D8 +imp plus perte permanente de 1D3 de CON et d'APP dus au noircissement de la peau et aux cloques.
- Griffes 70 %
  1D10 +imp plus perte permanente de 1D3 de CON et d'APP dus au noircissement de la peau et aux cloques.

Protection : 2 points de peau graisseuse, plus il subit des dégâts minimums des armes qui empalent. Un hurleur rampant régénère 2 points de vie par round tant qu'il est vivant. Dans notre dimension, les Hurleurs Rampants perdent un point CON permanent en étant exposé à de grandes quantités d'eau, par exemple lors d'une averse de plusieurs heures ou en traversant une grande rivière à la nage.

Sortilèges : Appeler/Congédier le Ver Spiralé (Ahtu), Barrière de Douleur, Invoquer/Contrôler un Hurleur Rampant, Mort Liquide, Posséder un Cadavre

Perte de SAN : Voir un hurleur rampant cause une perte de Santé Mentale de 2/1D20. Entendre son hurlement coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.

n'entend d'animaux dans le parc, même pas d'oiseaux ou d'insectes. Les investigateurs doivent traverser un bois épais et menaçant pour atteindre le domaine Jermyn.

Allée principale

Conduire dans l'allée est potentiellement dangereux, les mauvaises herbes cachant les nombreux nids de poule et les racines d'arbres. L'investigateur doit réussir un test de Conduite sous peine de crever, de casser son essieu ou de tomber dans un nid-de-poule, ou tout autre incident fâcheux. Réparer les dommages éventuels nécessite un test de Métier : mécanique et 1D3 heures de travaux.

Près de la maison du gardien, une Austin Seven est tombée dans le fossé, ce qui a endommagé le radiateur et l'essieu avant. La voiture doit être tractée jusqu'à un garage pour être réparée. Un test réussi de Conduite (ou de Trouver Objet Cacher et d'Intuition) suggère que l'investigateur a braqué brusquement, comme s'il avait dû éviter quelque chose sur la route. Plusieurs numéros de *Scoop* sont en pile sur le siège passager, notamment ceux mentionnant les investigateurs. La voiture est froide, personne n'y a touché depuis plusieurs jours.

Note pour le gardien : c'est, bien sûr, la voiture de Graham Craven, qu'il a abandonné là après son accident. Il a été surpris par un cheval réanimé sorti du brouillard. Même s'il n'a pas eu le temps de le voir clairement, il a été effrayé.

Loge du gardien

Ce petit bâtiment en pierre est inhabité depuis plusieurs décennies. Comme le reste du manoir Jermyn il tombe en ruine. C'est le premier bâtiment que longeront les investigateurs en roulant dans la propriété Jermyn. Le toit s'est effondré et l'intérieur est empli de décombres.
À l'intérieur gisent plusieurs carcasses desséchées de rats. Un test réussi de Biologie suggère qu'ils auraient dû se décomposer dans cet environnement humide, mais ce n'est visiblement pas le cas. Si les investigateurs reviennent plus tard, les rats ne sont plus là. Un test de Pister permet de trouver plusieurs empreintes de rats sur le sol, déclenchant une perte de 0/1 SAN.

Note pour le gardien : le hurleur rampant possède régulièrement ces rats, s'en servant pour espionner les visiteurs, la plupart s'arrêtant à la loge avant d'atteindre la maison principale. Vu leur taille, les posséder ne lui coûte aucun point de magie, mais en contrepartie, ils ne sont pas en mesure de blesser les investigateurs. Les visiteurs arrivant jusqu'ici s'attardent rarement plus de quelques minutes. Une fois que les investigateurs seront prisonniers de la Barrière de Douleur, ils pourront venir jusqu'ici, mais pas plus loin dans l'allée.

Marais

Ils entourent le manoir Jermyn. Si les investigateurs fouillent longuement les terres brumeuses au-delà du jardin, un test de Trouver Objet Caché ou Intuition les conduit par hasard aux restes à moitié cal-

Les sortilèges du hurleur rampant

Appeler/Congédier le Ver Spiralé (Ahtu)
Ahtu est l'un des avatars de Nyarlathotep, vénéré par des cultes d'Afrique centrale et de l'Est, qui l'appellent aussi le Ver Spiralé. Ahtu ne peut être appelé qu'à certains endroits précis en Afrique.

Barrière de Douleur
Ce sort crée une barrière invisible de 150 mètres de diamètre, dont il est impossible de s'échapper. Le lanceur doit dépenser 5 points de magie et 1D10 points de SAN par jour pour maintenir le sort. L'épicentre doit être un point fixe, comme les fondations d'un bâtiment, un arbre, une pierre, mais pas une personne ou un meuble. Toute personne piégée à l'intérieur du cercle de la barrière tentant de s'échapper doit effectuer un test de POU contre le POU du lanceur sur la table de résistance. En cas de succès, elle est frappée par d'intenses maux de tête, des douleurs à l'estomac et sur tout le reste du corps, comme si l'on lui enfonçait des ongles partout sur la peau. Cela ne s'arrête que lorsqu'elle revient à 150 mètres ou moins de l'épicentre. Si le test échoue, les souffrances sont encore plus graves et la personne perd 1D3 points de vie par round passé en dehors de la limite de la barrière. Si la victime parvient à mettre plus de 300 mètres entre elle et l'épicentre, le sort ne l'affecte plus.

Ce sort ne fonctionne que contre des victimes conscientes de l'existence du lanceur. Par exemple, dans ce scénario, le hurleur rampant ne peut affecter les investigateurs qu'une fois qu'ils ont appris la nature de leur adversaire, par exemple en lisant son nom durant leurs recherches.

Invoquer/Contrôler un Hurleur Rampant
Ce sort appelle un hurleur rampant dans le corps d'une entité, généralement un humain, ayant ingéré une portion de Nyarlathotep sous l'une de ses milliers de formes. Le coût en points de magie est variable ; pour chaque point sacrifié, les chances de succès augmentent de +10 % ; un résultat de 96–00 est toujours un échec. Chaque incantation du sort coûte 1D3 points de SAN. En moyenne, il faut trois ou quatre jours pour que la victime se transforme en hurleur rampant. Leur peau se couvrant de cloques pleines de bitume noir, ils perdent 1 point d'APP, de CON, de DEX et de FOR toutes les six heures et 1D4/1D10 points de Santé Mentale par jour. Dès qu'une caractéristique atteint zéro, le hurleur rampant contrôle le corps et se libère en déchirant l'épiderme de son hôte.

Posséder un Cadavre
Ce sort, coûtant 1D8 +2 SAN et 1 point de magie, permet de posséder un cadavre et de l'animer pendant une période de 10 minutes. Les squelettes, les animaux empaillés, y compris ceux qui ont fait l'objet de taxidermie, les créatures préservées dans le formol, les fourrures entières et même les trophées accrochés au mur sont tous des cibles valides. Si le cadavre possédé est un mort-vivant (comme un vampire, une momie animée ou un zombie), alors un test de POU contre POU est nécessaire chaque round pour posséder et contrôler ce corps. Généralement, il n'est possible de posséder qu'un cadavre à la fois.
Tant que le lanceur du sort possède un cadavre, son propre corps gît, immobile. Il ne respire plus et son cœur arrête de battre. Quand le lanceur revient à son propre corps, il doit faire un test d'Endurance, avec un bonus de +50 % s'il revient au bout d'un round, de +40 % au bout de deux rounds, et ainsi de suite jusqu'à un malus maximal de –40% au bout de dix rounds. En cas d'échec, le corps ne revient pas à la vie. Une autre personne peut entreprendre un test de Médecine ou Premiers secours afin de le ranimer, mais ce n'est possible qu'une fois que le lanceur est revenu dans son corps. À cause de ces facteurs, peu d'humains osent utiliser ce sort.
Quand le hurleur rampant du manoir Jermyn lance ce sort, il n'a pas à s'inquiéter de son réveil à son retour. Il peut rapidement passer d'un corps à l'autre si le premier est perdu.



cinés d'un squelette. Un test de Médecine révèle qu'il s'agissait d'un mâle, sans doute mort d'horribles brûlures. Mais même un test réussi de Médecine ou de Biologie ne permet pas de déterminer avec certitude si le squelette est celui d'une espèce de gorille ou d'un humain difforme. Réussir un test de Trouver Objet Caché permet de trouver une montre à gousset noircie, où l'on peut lire les initiales « A. J » en la nettoyant de la suie et la chair brûlée qui la recouvre.

Note pour le gardien: c'est le corps d'Arthur Jermyn, abandonné là après son suicide. Le hurleur rampant ne peut pas le posséder, puisqu'Arthur est l'un des descendants qu'il doit protéger.

Mausolée Jermyn

Au bord de l'allée, se dresse un sombre édifice de pierre, vieux de plusieurs siècles. Avec ses gargouilles grimaçantes et sa grille en fer forgée, il n'est guère accueillant. La seule entrée, une porte en fer, est fermée par un cadenas (FOR 50). Deux personnes seulement peuvent tenter de défoncer la porte en même temps. La clé de la crypte se trouve dans n'importe quel trousseau du manoir. Les murs à l'intérieur de la crypte sont alignés de nombreux caveaux remontant au dix-septième siècle.
Les plaques des caveaux précédant Lord Bedford Jermyn sont illisibles, le temps les ayant érodées. Les caveaux lisibles sont: Sir Bedford Jermyn (1695–1740), Dame Jane Jermyn (1700–1744), Sir Wade Jermyn (1720–1768), Dame Eleanor Jermyn (1762–1824), Sir Robert Jermyn (1782–1854), Dame Judith Jermyn (1799–1580), Elizabeth Jermyn (1816–1852), Nevil Jermyn (1818–1852), Alice Jermyn (1820–1852), Sir Alfred Jermyn (1850-1888), et Dame Jessica Jermyn (1855 1911). Il n'y a pas de caveau pour Philip ou Arthur.
Il est possible d'examiner les cadavres en ouvrant les caveaux pour en sortir les cercueils. À l'exception des restes de Bedford, Wade, Jane, Eleanor et Jessica Jermyn, tous les crânes ont des points communs à ceux de gorilles, une réalisation qui coûte 0/1 SAN. Les exemples les plus frappants sont les crânes d'Elizabeth et Alice Jermyn, les enfants que Sir Robert avait enfermés à cause de leurs difformités. Le hurleur rampant ne peut posséder que les quatre corps des femmes entrées dans la famille par mariage: Jane, Eleanor, Judith et Jessica, puisqu'elles ne sont pas des héritières de sang.

Si les investigateurs ouvrent le cercueil de Sir Wade et fouillent sous ses ossements et ses vêtements désagrégés, ils découvrent une statue africaine, représentant un être abominable. Pesant environ 30 kg (TAI 5), elle est taillée dans un bois inconnu de ce monde, ce qu'établira un test de Biologie ou d'Histoire naturelle. La créature n'a qu'un œil, une bouche garnie de dents pointues et quatre membres allongés se terminant par des griffes. Elle est tapie, les bras et les jambes près du corps. Voir la statue pour la première fois déclenche une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points.
La statue contient l'âme du hurleur rampant. Dès que les investigateurs la sortent du cercueil de Sir Wade, le hurleur possède les cadavres des femmes, qui tentent de briser la statue et de le libérer. Cela lui était interdit jusqu'ici, puisqu'il ne doit pas profaner le corps de Sir Wade (mais il n'est pas obligé d'empêcher les investigateurs de le faire à sa place). Si la statue subit plus de



Épouses Jermyn animées

Pour simplifier, on leur donne les mêmes caractéristiques

CON	11	Endurance	55 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

Valeurs dérivées

Déplacement	6
Impact	+ 1D4
Points de Vie	6

Attaques

- Griffes 30 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Morsure 40 %
  Dégâts 1D3

Protection : Aucune, mais les armes qui empalent n'infligent qu'un point de dégât.

Perte de SAN : 0/1D6

Cadavres de chevaux animés

Ils ont tous les mêmes caractéristiques.

CON	10	Endurance	50 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	26	Corpulence	99 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

Valeurs dérivées

Déplacement	6
Impact	+ 2D6
Points de Vie	18

Attaques

- Griffes 15 %
  Dégâts 1D4
- Piétinement 25 %
  Dégâts 4D6

Protection : Aucune, mais les armes qui empalent n'infligent qu'un point de dégât.

Perte de SAN : 0/1D6

6 points de dégâts en un seul coup, le bois se fend et le hurleur rampant est libéré, se développant depuis des dimensions invisibles pour se déplier dans notre réalité. Il n'hésitera pas à blesser, puis massacrer les investigateurs avant de se diriger vers Huntingdon pour satisfaire sa soif de sang. Il lui faut 1D3 +2 rounds pour se matérialiser.

Si les investigateurs parviennent à détruire la statue alors qu'elle est sous l'eau (dans le puits ou dans la cave du donjon décrit plus loin), le hurleur rampant perd 1D10 points de CON chaque round pour chacun de ces 1D3 +2 rounds. Une fois pleinement manifestée dans cette dimension, la perte de CON se fait normalement pour la créature.

Quartiers des serviteurs

Ce bâtiment s'est effondré depuis longtemps. Il n'a plus de toit, et l'intérieur n'est plus que décombres et débris. Autrefois, la famille Jermyn employait un grand nombre de domestiques qui vivaient ici. Le bâtiment n'a pas servi ou été entretenu depuis dix-sept ans.

Remise

Les outils comprennent des pelles, des pioches, des barres à mine et d'autres instruments de jardinage. La plupart sont rouillés et leurs manches en bois sont pourris. Il n'y a rien de valeur ici. Le toit est instable, ce que révèle un test de Métier: mécanique. Les investigateurs fouinant dans la remise à la recherche d'indices doivent réussir un test d'Agilité sous peine de déclencher l'effondrement du toit. Ils ont droit à un test d'Athlétisme pour sortir à temps, sans quoi ils subissent 2D4 points de dégâts en prenant les poutres sur la tête. Les investigateurs blessés doivent effectuer un nouveau test d'Agilité. En cas d'échec, ils sont coincés sous le reste du toit. Les sortir de là peut exiger jusqu'à 1D3 heures d'efforts au reste du groupe.

Écurie

Autrefois, les Jermyns élevaient des chevaux et leur écurie était splendide. De nos jours, elle n'a plus de toit, et l'intérieur est pourri et part en brioche. Plusieurs cadavres desséchés de chevaux gisent, immobiles, dans leur stalle. Si le hurleur rampant le souhaite, il peut posséder ses animaux pour effrayer ou attaquer les investigateurs.

Puits

Ce puits à la margelle en pierre était autrefois la source d'eau douce du manoir Jermyn. Le seau et la corde sont pourris et inutilisables. Profond de 15 mètres, il faut réussir un test d'Athlétisme pour atteindre le fond. Un échec entraîne une chute. Si



Le froid et l'humidité

Tant qu'ils sont piégés dans le manoir Jermyn, les investigateurs devront consacrer une partie de leurs efforts à se réchauffer, en ajoutant des couches de vêtements, en bougeant constamment, en se frottant les mains, en s'asseyant devant une cheminée et, surtout, en restant secs. Pour chaque minute passée trempée dans l'eau froide, un investigateur doit réussir un test d'Endurance à –20 % sous peine d'attraper un rhume désagréable, mais pas dangereux. Toutefois, sur un échec critique, il est atteint de pneumonie. Un investigateur atteint ressent les symptômes au bout de 1D4 heures, puis pendant 1D6 +2 jours. Durant cette période, ses niveaux de compétence sont divisés par deux. Passer une journée à se reposer au chaud et au sec permet de guérir en réussissant un autre test d'Endurance à –20 %.

un investigateur réussi un test d'Agilité durant sa chute, il atterrit dans l'eau pour 1D3 points de dégâts, sinon il heurte le mur pour 2D6 points. On peut également accéder au fond du puits depuis le sol-sol du manoir Jermyn.

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est l'étage le mieux conservé de tout le manoir. L'air est froid et humide, et l'obscurité totale, la plupart des fenêtres et des cheminées étant condamnées. Il reste de vieilles bougies et des lanternes posées un peu partout, la maison n'ayant jamais eu l'électricité. Les commodes sont remplies d'ustensiles en porcelaine cassés et de draps tachés par la moisissure. Le plâtre tombe du toit et des murs, ces derniers étant percés de nombreux trous de rats zélés. La plupart des meubles sont tombés et détériorés. De longs fils blancs recouvrent tout. De temps en temps, le manoir grince, comme s'il était prêt à s'effondrer. De jour comme de nuit, les investigateurs auront besoin d'une source de lumière, sans quoi toutes leurs compétences visuelles (Trouver Objet Cacher, Fusil, Arme de poing, Métier: Mécanique, et ainsi de suite) seront réduites de moitié.

Porche

Deux gargouilles dévisagent les investigateurs tandis qu'ils s'approchent de la demeure, une de chaque côté de la porte principale. L'imposante porte de bois peut être fermée de l'intérieur (FOR 25), mais elle est entrebâillée quand le groupe arrive pour la première fois.

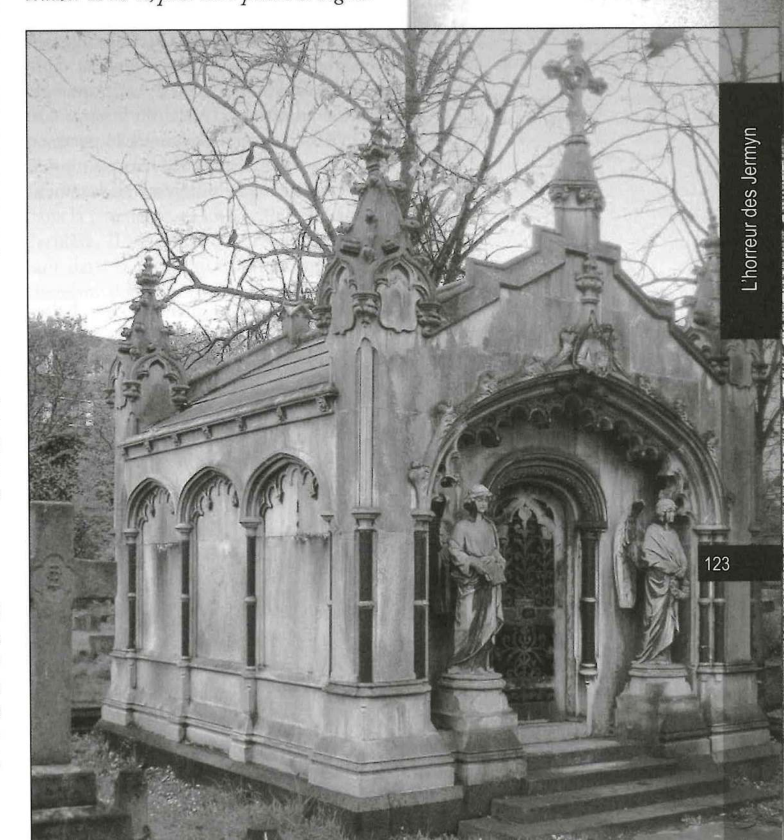
Hall d'entrée

Cette pièce sombre est dominée par un grand escalier menant à l'étage. Les armoiries de la famille Jermyn sont accrochées sur le mur derrière l'escalier. Plusieurs armures complètes du quinzième siècle, armées d'épées (chances de base 20 %, dégâts 1D8 +Impact) ou de hallebarde (chances de base 10 %, dégâts 1D10 +1 +Impact) sont alignées de chaque côté. L'une d'elles s'est effondrée, comme si elle avait été frappée par ses compagnons.

Quand les investigateurs entrent dans le hall pour la première fois, ceux qui réussissent un test d'Écouter croient percevoir une voix humaine qui appelle. Étouffée, elle semble venir de l'arrière de la maison.

Quatre trophées de chasse sont accrochés, plus ou moins solidement, au-dessus des armures: un vieux lion mâle, une antilope bongo, un léopard et un okapi. Un test réussi de Biologie garantie que ce sont des animaux authentiques, tous originaires du Congo. Le point troublant est que leurs yeux semblent suivre les mouvements des investigateurs dans le hall d'entrée. Lors d'un deuxième passage dans la pièce, les investigateurs ont droit à un test d'Intuition pour remarquer que les têtes ont subtilement bougé, une bouche fermée étant maintenant ouverte, des oreilles rabattues au lieu de dressées, ou une tête plus relevée que dans leur souvenir. Cela provoque une perte de 0/1 point de Santé Mentale.

Note pour le gardien : le hurleur rampant peut posséder ces quatre têtes à la fois, que ce soit pour espionner les investigateurs ou pour leur faire peur. Le voir montrer les dents et grogner impose une perte de 0/1D4 SAN. Elles sont fixées trop haut pour inquiéter les investigateurs, à moins que ces derniers ne s'approchent. Dans ce cas, elles attaquent avec une chance de toucher de 20 %, pour 1D6 points de dégâts.





Peau de lion animé

CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	04	Corpulence	20 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

Valeurs dérivées

Déplacement	1
Impact	+0
Points de Vie	8

Attaques

- Griffes 20 %
  Dégâts 1D6
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D6

Protection : Aucune, mais les armes qui empalent n'infligent qu'un point de dégât.

Perte de SAN : 0/1D6

Salon

Autrefois, les invités attendaient ici que le maître du manoir les accueille. Une grande cheminée trône dans la pièce, où plusieurs fauteuils en cuir commencent à pourrir.
Sur les murs, des aquarelles délavées montrent des paysages africains, peintes par Sir Wade Jermyn en 1756 et 1757. Si les investigateurs étudient les peintures et réussissent un test de Trouver Objet Caché, ils voient des monolithes dissimulés dans la jungle. Il s'agit de la Cité Grise. Trois portraits valent chacun 50 livres auprès d'un collectionneur. Un masque africain figurant un zèbre stylisé est posé le manteau de la cheminée. En bois, un test d'Anthropologie identifie un masque Ogoni du Nigeria. On dit qu'il transforme quiconque le porte en l'animal qu'il représente. Ce masque n'a rien de surnaturel, mais il intéresserait sûrement un musée.

Salle à manger

Une longue table en chêne et des chaises assorties occupent presque toute la pièce. Les chaises se cassent dès que l'on tente de s'asseoir dessus et, à moins que l'investigateur ne réussisse un test d'Agilité, il perd 1D2–1 points de vie.
Les couverts et chandeliers en argent peuvent être revendus pour 30 livres. Deux portraits ornent les murs de la pièce, ceux de Sir Robert Jermyn (1782–1854) et de son épouse (1799–1850). Sir Robert présente des traits étranges : une mâchoire allongée, plus prononcée, des poils blancs poussant sur son front, un nez courtaud et une arcade sourcilière épaisse. Malgré ces particularités, c'était un homme plutôt séduisant. Il porte des favoris blancs et paraît trop petit pour son costume de soirée. Les investigateurs perdent 0/1 points de Santé Mentale si c'est le premier portrait d'un Jermyn qu'ils voient, et rien sinon. Dame Judith est une belle jeune femme. Un test de Psychologie suggère qu'elle n'était pas à l'aise lorsqu'elle a posé pour ce portrait. Les deux peintures ont un fond sombre, peut-être l'une des pièces de la maison, mais il n'y a pas assez de détails pour en être sûr.
Plusieurs statues africaines sont posées sur le buffet à couverts. L'une d'elle, en argile, représente un singe tenant une lance et un bouclier, dans le même style que les statues en bronze du British Museum.

Vestiaire

Les manteaux que l'on accrochait ici autrefois ne sont plus que des guenilles, dégageant une odeur désagréable.

Séjour

Cette grande pièce circulaire aux murs de pierre occupe la base de la tour ouest. Des marches de pierre montent au premier étage. Les hommes Jermyn et leurs invités se retiraient ici dans la soirée pour déguster brandy et cigares. Les cigares se sont depuis longtemps décomposés et la liqueur s'est évaporée. Un chandelier est suspendu au plafond. Si quelqu'un marche dans la pièce au-dessus, il fait tomber le chandelier, qui inflige 2D6 points de dégâts à toute personne présente dans le séjour qui rate un test d'Agilité. Un portrait de Sir Wade Jermyn (1720–1768) et une peinture de la campagne d'Huntingdon ornent les murs, tous deux encadrés dans le même style que toutes les peintures de la maison. Sir Wade a l'air parfaitement humain comparé au reste de la famille, même s'il a un fort air de famille avec ses descendants. Il semble plutôt heureux, tenant dans sa main un télescope qui l'a accompagné lors de ses trois voyages au Congo.

L'objet repose sur le manteau de la cheminée, mais les lentilles sont fêlées et noircies. Une peau de lion moisie est étalée sur le sol.

Le paysage cache un mystère, étant un intrus parmi toutes les autres peintures de la maison. Si les investigateurs l'observent attentivement et réussissent des tests de Trouver Objet Caché et d'Intuition, ils se rendent compte qu'elle est trop épaisse. De fait, il y a deux toiles superposées, l'une derrière l'autre. Déchirer ou couper la première révèle un étrange portrait sans titre, celui d'un singe blanc femelle, à la fourrure blanche, portant une tenue de la fin du seizième siècle. Ses grandes oreilles, son museau protubérant et sa large bouche sont caractéristiques des primates. Un test réussi d'Intuition permet de deviner que ce portrait doit être celui de la secrète Dame Jermyn (morte en 1759). Les investigateurs perdent 1/1D3 points de Santé Mentale en regardant le portrait dans cette optique, ou 0/1D2 dans le cas contraire, même s'ils ont déjà vu d'autres portraits dans la demeure Jermyn. Un investigateur perdant les 3 points trouve quelque chose de beau et d'attirant chez cette femme, même si cela le perturbe fortement.

La peau de lion, complète avec sa tête et ses griffes, peut être animée par le hurleur rampant, pour espionner le groupe, rugir ou même se déplacer dans la pièce. Les investigateurs revenant ici peuvent être déconcertés de retrouver la peau ailleurs que là où ils l'avaient laissée.

Salle de bain

Cette salle d'eau destinée aux invités comprend des pots de chambres, un miroir sale et fêlé et une bassine pour se laver les mains. Plusieurs cadavres de rats desséchés jonchent le sol, que le hurleur rampant peut utiliser comme espion sans dépenser de points de magie.

Salle de jeu

Proposant une table de billard, un jeu de fléchette et plusieurs jeux de société, dont un backgammon et un jeu d'échec. À l'exception de ce dernier, tous sont vieux et en mauvais état. Si les investigateurs touchent la table de billard, elle s'enfonce d'un coup d'une trentaine de centimètres dans le plancher. Les investigateurs ne risquent rien, à moins d'être à quatre pattes sous la table à ce moment-là, mais ils peuvent être effrayés. Le jeu d'échec est particulier, en meilleur état que les autres. Ses pièces représentent des dieux du Mythe. Cf. l'encart ci-contre.

Cuisine

Les gémissements étouffés sont plus nets dans cette pièce, résonnant depuis l'escalier descendant au sous-sol. La cuisine elle-même, comme le reste de la maison, est vieille, tombant en ruine et couverte de poussière et de plâtre. Les commodes et les tiroirs ont été ouverts de force, leur contenu répandu sur le sol.

Un carnet moderne est abandonné par terre, près de la porte de l'escalier de la cave (document 5 page suivante). Ce sont les notes les plus récentes de Graham, la base de l'article qu'il prépare sur le fantôme des Jermyn. Les investigateurs n'apprendront probablement pas grand-chose qu'ils ne savent déjà. Une fois qu'ils ont lu ces notes, ils sont conscients de l'existence du hurleur rampant. Il peut donc leur lancer le sort de Barrière de Douleur et les piéger dans la maison.

Chambres des serviteurs

Les serviteurs avaient autrefois leurs propres quartiers, mais après qu'il fut devenu inutilisable, les quelques domestiques restant ont été installés dans ces deux petites pièces. Elles sont occupées chacune par quatre lits, maintenant pourris. Les armoires à vêtements sont vides, les domestiques ayant emporté toutes leurs affaires avant de quitter le manoir, le jour où Arthur Jermyn s'est tué en 1913. Trois lits sont encore praticables dans la pièce la plus au sud, et ils peuvent servir aux investigateurs.

Salles des trophées

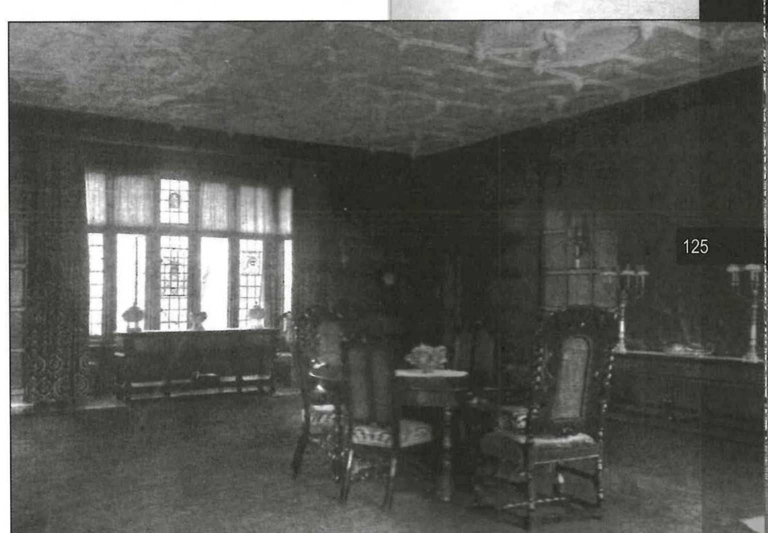
Les objets que Sir Wade, Robert et Arthur Jermyn ont ramenés de leurs expéditions respectives en Afrique sont fièrement exposés dans cette pièce. Au centre se trouvent trois grandes vitrines contenant des animaux empaillés : trois chauves-souris dans la première, un chacal dont la tête est à moitié détachée, ne tenant plus que par un fil, dans la deuxième, et un gorille assis dans la dernière. Il est identique à celui apparaissant dans la photo que l'on trouve dans la chambre d'Arthur Jermyn, et il n'est pas

Le jeu d'échec du Messager Masqué

Toutes les pièces de ce jeu d'échec inhabituel représentent des créatures étranges et inconnues. Le roi est un pharaon égyptien sans visage, la reine est une femme à la peau érodée à l'acide et portant un grand masque. Un test réussi de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître deux aspects de Nyarlathotep : l'Égyptien et le Messager Masqué marocain, respectivement. D'autres tests de compétence identifient les fous comme des serviteurs des Dieux Extérieurs et les cavaliers comme des horreurs chasseresses. Les tours sont des piliers gravés de hiéroglyphes égyptiens. Ils se lisent *nt har rut hotep*, ce que l'on peut traduire littéralement par « nulle paix (sécurité, repos) à la porte ». C'est en fait le nom de Nyarlathotep. Un test de Mythe de Cthulhu fait le lien entre les piliers et la cité d'Irem.

Avec un test réussi d'Histoire, les investigateurs reconnaissent certains des pions. L'un est un sultan marocain, le suivant un roi du Bénin, un autre un général ottoman, puis un gouverneur britannique, et ainsi de suite, représentant les grands chefs d'Afrique du Nord et du Proche-Orient du milieu du 19e siècle.

Les pièces sont rose vif d'un côté et vert bilieux de l'autre. En examinant attentivement le plateau, on distingue les silhouettes de planètes, d'étoiles et de galaxies. Voir le plateau pour la première fois provoque la perte de 1/1D4 points de Santé Mentale. Si les investigateurs emportent le jeu avec eux, ils peuvent le revendre 100 livres à un collectionneur, la qualité de la sculpture étant excellente. Les investigateurs ayant joué « Le Terrier » dans *Les Ombres de Yog-Sothoth* noteront des points communs entre le jeu d'échec découvert dans le domaine Boucher et celui-ci. De fait, ils sont l'œuvre du même artisan, dont l'identité reste inconnue.



– Arthur Jermyn, mort en 1913. S'est brûlé vif après avoir vu le contenu de caisse venue du Congo. Contenait peut-être un gorille, lui rappelant sa propre laideur. Singe portait un médaillon, disparu.

– Sir Robert Jermyn tue Samuel Seaton, puis ses trois enfants, Nevil, Elizabeth et Alice en 1852. Le fils de Nevil, Alfred, est le seul survivant de la lignée.

– Sir Robert Jermyn meurt d'apoplexie en 1854. Il était interné pour le meurtre de ses enfants et de Samuel Seaton en 1852. N'avait plus prononcé un mot depuis. Deux enfants difformes ? La famille Jermyn tentait de se reproduire avec des singes ?

– Le manoir censé être hanté par un fantôme que l'on appellerait un hurleur rampant. Peut-être un monstre de la mythologie indigène du Congo. Créature craint l'eau ? Créature incapable de blesser les descendants Jermyn ?

Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 5



Chauves-souris animées

Elles ont toutes les mêmes caractéristiques.

CON	06	Endurance	30 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	03	Puissance	15 %
TAI	02	Corpulence	10 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

Valeurs dérivées

Déplacement	1/12 en volant
Impact	–1D6
Points de Vie	8

Attaques

• Morsure 30 %
Dégâts 1D2

blanc. Un investigateur ayant de l'expérience en taxidermie et réussissant un test de Connaissance remarque que les techniques employées sont inconnues des taxidermistes modernes.

De nombreux artefacts ramenés d'Afrique sont accrochés aux murs, y compris des lances, des boucliers, des épées et des masques Un test d'Anthropologie permet de savoir qu'elles proviennent toutes du Congo ou d'Afrique de l'Est. L'un des masques de cette région possède un long tentacule rouge sortant d'un masque sans yeux. Un test de Mythe de Cthulhu identifie un aspect de Nyarlathotep, la Langue Sanglante, que l'on connaît également sous le nom du Hurleur dans les Ténèbres. Le masque confère un bonus de +10 % à l'incantation du sort Contacter Nyarlathotep (Langue Sanglante). Un autre masque représente une créature démoniaque, qu'un test de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître comme une goule si l'on n'en a jamais rencontré auparavant.

Sur un râtelier sont rangés deux fusils à éléphant. Quiconque inspectant les armes rouillées et réussissant un test de Fusil ou de Métier : mécanique déterminera qu'elles sont utilisables, mais que, vu leur âge et le manque d'entretien, elles peuvent être dangereuses. Sur un résultat de 91–97, ces armes ne fonctionnent pas. Sur un 98–00, elles explosent au visage du tireur, infligeant 1D6 points de dégâts. Elles sont trop rouillées pour être correctement nettoyées ou réparées.

Note pour le gardien : *le hurleur rampant possède parfois ces créatures, mais il n'a pas encore brisé le verre des vitrines pour les libérer. Les investigateurs revenant dans cette pièce verront peut-être que les animaux n'ont plus la même position, provoquant une perte de 1/1D3 SAN. Si le hurleur rampant utilise ces animaux pour attaquer les investigateurs, ces derniers seront prévenus par le bruit du bris de glace, que l'on entend ailleurs dans la maison à condition de réussir un test d'Écouter.*

Sous-sol

Le sous-sol est encore plus humide et obscur que le rez-de-chaussée. Les murs de pierre, dégoulinant d'eau, renvoient les échos de chaque bruit. Sans une source de lumière, il règne des ténèbres absolues, réduisant toutes les compétences visuelles à un maigre 1 %.

D'ici, on entend beaucoup mieux les gémissements et les pleurs. Un test réussi d'Écouter permet de reconnaître un homme appelant à l'aide. Sa voix provient de la salle vide à l'autre extrémité du sous-sol. Il est évident qu'il souffre énormément.

Rangement

Des caisses éventrées contenant des réserves de nourriture en gros, périmées depuis des années. Un test d'Intuition note qu'elles n'ont pas été mangées par des animaux, comme des fourmis, des cafards, des souris ou des rats. Un tonneau d'eau a survécu relativement intact. Si les investigateurs se retrouvent coincés ici un moment, ils peuvent en boire sans effet secondaire. Il y en a assez pour satisfaire les besoins d'une demi-douzaine de personnes pendant plusieurs semaines.

Cave à charbon

Contient des bidons de pétrole, du charbon et des stères de bois servant autrefois à alimenter toutes les cheminées et les lanternes de la maison. Un conteneur de pétrole a été renversé et s'est fendu il y a dix ans, juste avant qu'Arthur Jermyn ne se tue.

Cave à vin

Autrefois, cette pièce était remplie de centaines de bouteilles de vin venues de France et d'Italie. Aujourd'hui, elles sont pour la plupart cassées et les étagères détruites. Même les bouteilles intactes sont gâchées. Les investigateurs se déplaçant rapidement ou sans chaussures doivent réussir un test d'Agilité pour éviter de se blesser sur un morceau de verre, pour 1D3 points de dégâts.



Garde-manger

Comme la cuisine, le garde-manger est une pagaille de conserves éventrées et de récipients cassés, contenant de la nourriture périmée depuis longtemps. Toutefois, un test réussi de Trouver Objet Caché permet de repérer une cachette de nourriture en boîte qui peut sustenter les investigateurs pendant plusieurs semaines. Là encore, s'ils réussissent un test d'Intuition, ils réalisent que des rats ou d'autres animaux auraient dû manger la nourriture perdue.

Salle vide

De l'autre côté du sous-sol, des marches de pierre descendent plus profondément sous terre. Là, l'eau s'écoule continuellement, les odeurs sont nauséabondes et les sources de lumière projettent des ombres vacillantes. Il n'y a aucun meuble dans cette pièce aux murs de pierre. Les investigateurs réussissant un test d'Histoire réaliseront que la maçonnerie est bien plus ancienne que le reste du manoir, datant d'un bâtiment antérieur. Si les investigateurs ratent un test de Discrétion, l'homme se terrant en dessous les entend et se met à appeler frénétiquement à l'aide. Des investigateurs ayant déjà rencontré Graham Craven et réussissant un test d'Écouter reconnaissent sa voix.

Au bas des marches les attend ce qui reste de Craven. Sa peau est complètement recouverte de cloques noires pleines d'une substance ressemblant à du bitume. Ses os sont tordus et difformes, et ses muscles se sont atrophiés ou développés, apparemment au hasard. Les tentacules monstrueux, mais inoffensifs, grouillent dans ses chairs. Il n'a plus grand-chose à voir avec le journaliste que les investigateurs ont brièvement rencontré, mais son visage est encore identifiable. Lorsqu'il voit les investigateurs, il les supplie de mettre un terme à son supplice, leur demandant de l'achever. Il s'écrit : « Le fantôme m'a pourchassé jusqu'ici. Il voulait que je sois là. Il ne me quitte plus. Le hurleur rampant ! »

Si les investigateurs libèrent Craven de son triste sort, d'une balle dans la tête par exemple, ils reçoivent 1D3 points de Santé Mentale en récompense. Malheureusement, cela signifie que celui d'entre eux ayant le POU le moins élevé sera le suivant à subir cette transformation. Si les investigateurs abandonnent Craven, 1D6 +6 heures plus tard, le hurleur rampant s'extirpera de son corps.

Craven est totalement fou, et les investigateurs ne tireront rien de lui. S'ils ne le tuent pas, il hurle et crie sans s'arrêter. À cause de ses caractéristiques réduites, il ne peut plus inquiéter quiconque, lui compris.

Tunnel

Derrière une porte en fer déverrouillée (FOR 40), un tunnel étroit descend plus profondément sous terre. Les investigateurs doivent l'emprunter en file indienne. Les mares de boue froide et d'eau sale peuvent faire jusqu'à trente centimètres de profondeur. Si le groupe explore le tunnel jusqu'au bout, en dehors de la carte, après 120 mètres, ils atteignent une étendue d'eau de plus de quatre mètres de profondeur. Les investigateurs peuvent venir ici pour détruire la statue du hurleur rampant. Il n'y a pas d'autres sorties.

Grotte

Une moitié de cette grotte naturelle est inondée par une eau froide et stagnante,

Protection : Aucune, mais les armes qui empalent n'infligent qu'un point de dégât.

Perte de SAN : 0/1D4



Chacal animé

CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	06	Corpulence	30 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact	–1D4
Points de Vie	9

Attaques

- Morsure 10 %
  Dégâts 1D8–1D4**
- Griffes 30 %
  Dégâts 1D4 + Impact

** La tête du chacal pendouille à son cou. Cette attaque n'est donc pas très efficace. À chaque tentative de morsure, il y a 20 % de chances que la tête se détache du corps.

Protection : Aucune, mais les armes qui empalent n'infligent qu'un point de dégât.

Perte de SAN : 0/1D6

Gorille animé

CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	22	Corpulence	99 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

Valeurs dérivées

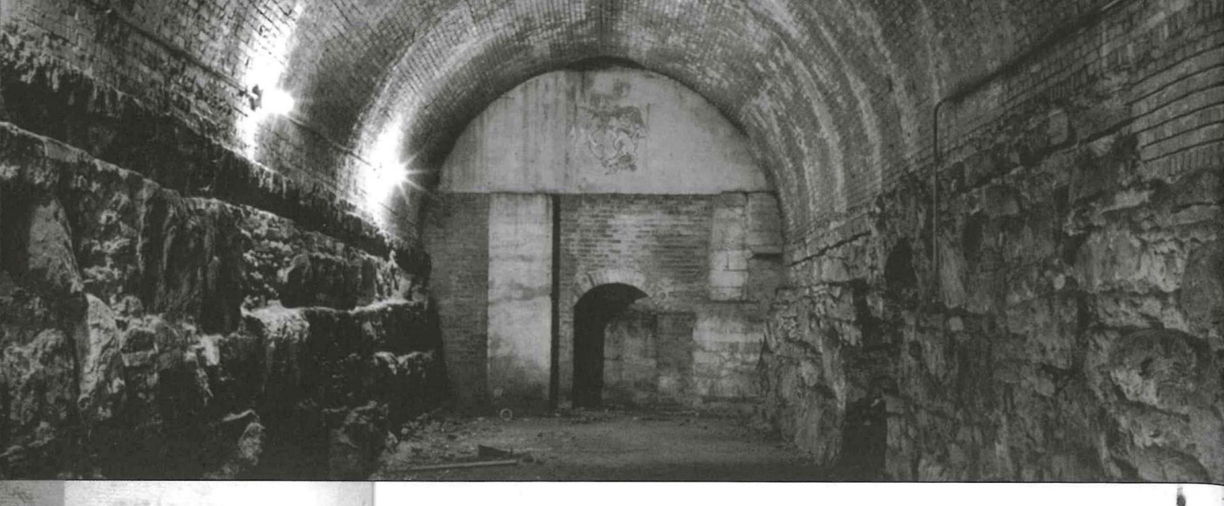
Déplacement	8
Impact	+ 2D6
Points de Vie	18

Attaques

- Morsure 30 %
  Dégâts 1D8
- Poing 20 %
  Dégâts 1D4 + Impact

Protection : 2 points. De plus, les armes qui empalent n'infligent qu'un point de dégât.

Perte de SAN : 0/1D4



Graham Craven

22 ans, hôte du hurleur rampant

APP	05	Prestance	25 %
CON	04	Endurance	20 %
DEX	02	Agilité	10 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	−1D6
Points de Vie	13
Santé Mentale	03

Compétences
(dans son état actuel)

Anglais	75 %
Baratin	30 %
Conduite	05 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	05 %
Trouver Objet Caché	15 %

Attaques
Aucune

Perte de SAN : 1/1D8

profonde d'un mètre cinquante. Les investigateurs peuvent s'en servir pour détruire la statue du hurleur rampant. L'eau est atrocement froide.

Puits

Le puits du domaine débouche dans le tunnel. La surface de l'eau n'est que trois mètres plus bas. Un test d'Athlétisme est nécessaire pour descendre sans encombre jusqu'au fond. Un échec se traduit par une chute. Si l'investigateur maladroit réussit un test d'Agilité, il tombe dans l'eau sans se blesser, sinon il heurte un mur pour 1D3 points de dégâts.
L'eau au fond du puits fait trois mètres de profondeur. Après avoir fouillé 10 minutes dans l'eau, un investigateur réussissant un test de Trouver Objet Caché trouve un médaillon en or portant les armoiries de la famille Jermyn. Il était accroché à une protubérance rocheuse à quarante centimètres au-dessus de l'eau. C'est le médaillon que portait la Princesse des Singes. L'eau du puits peut servir à détruire la statue du hurleur rampant.

Premier étage

Le premier étage est mieux éclairé que le rez-de-chaussée, plusieurs fenêtres étant ouvertes aux quatre vents. Les lieux restent sombres et confinés. L'humidité est aussi présente, mais insuffisamment pour endommager de façon irréversible tous les objets de valeur restant dans les pièces de l'étage. Les planchers craquent et gémissent sous le poids des visiteurs.

Hall d'entrée

Surplombe le hall du rez-de-chaussée.

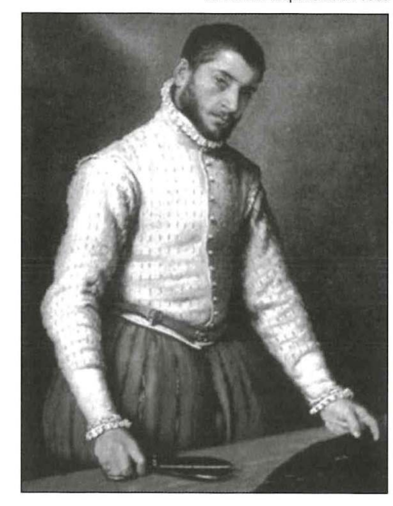
Hall

Cette salle sombre et poussiéreuse s'illustre par d'autres portraits de la famille Jermyn. Ils justifient une perte de 0/1 point de Santé Mentale pour les personnes en n'ayant pas vu d'autres, rien sinon. Les portraits les plus intéressants sont ceux de Sir Philip Jermyn (1756–1815), Dame Eleanor Jermyn (1765–1824), Sir Nevil Jermyn (1818–1852), Sir Alfred Jermyn (1850–1888) et Dame Jessica Jermyn (1855–1911). L'aspect des hommes est perturbant, avec une mâchoire proéminente, une pilosité blanche, un nez évasé et aplati, une grande bouche et une arcade sourcilière épaisse. Les femmes, paraissant normales en comparaison, sont visiblement entrées dans la famille par alliance.

Bureau

Tous les mâles Jermyn ont utilisé ce bureau au fil des siècles, quoi que tous les meubles soient maintenant mangés par l'humidité. L'une des trois étagères est renversée et l'eau qui coule par terre lorsqu'il pleut a détruit les livres qu'elle contenait, y compris une édition rare du *Messager Masqué* tra-

Le baron Hauptmann en 1585



duite en espagnol datant du dix-neuvième siècle. Aucun des livres ne porte le titre *Regnum Congo*. Les deux autres étagères contiennent des ouvrages sur l'anthropologie, l'histoire naturelle, l'Afrique, la généalogie et l'histoire britannique. Mis à part plusieurs volumes d'*Observations on Several Parts of Africa*, peu d'entre eux sont des éditions remarquables.
Une large mappemonde représentant la terre telle qu'on la connaissait au début du XIXe siècle trône sur le bureau. Elle pourrait valoir 30 livres (120 dollars). Une carte extraite de *Regnum Congo* sous cadre, un original, pourrait valoir plusieurs centaines de livres britanniques auprès d'un collectionneur.

Sur le bureau, un cobra empaillé à jamais en pleine posture d'attaque semble observer les investigateurs tandis qu'ils explorent la pièce. Si les investigateurs reviennent plus tard, ils trouvent le cobra lové au sommet de la chaise du bureau, déclenchant une perte de 0/1 SAN. C'est encore un animal naturalisé par Sir Arthur Jermyn, venu du Congo. Ses crochets contiennent du venin, mais plus autant qu'un spécimen vivant. Le hurleur rampant peut posséder le serpent pour attaquer les investigateurs.

Sur la table se trouvent les œuvres poétiques écrites par Arthur Jermyn entre 1910 et 1913. Il faut une heure pour les lire intégralement. Les poèmes parlent de cités perdues dans la jungle et d'ancêtres monstrueux venus d'Afrique. Un test de Psychologie effectué après avoir lu ces textes confirme qu'Arthur Jermyn était instable, dépressif et suicidaire.
Un des tiroirs du bureau contient des notes écrites par Sir Phulip Jermyn durant ses voyages en Afrique de l'Est britannique, en 1842 et 1845. Les lire prend 1D3 heures. Au milieu du récit de ses séjours auprès des peuples Nandi, Swahili et Akamba, les investigateurs ne trouvent aucune information liée au Mythe de Cthulhu.

Bibliothèque

Chacun des murs de cette pièce est garni de livres, certains datant du quinzième siècle. La plupart des titres suggèrent que les propriétaires de cette collection s'intéressaient à l'histoire, à l'anthropologie, l'occulte, l'exploration et à la traduction du latin et de l'allemand en anglais. L'eau a fait peu de dégâts, mais la quantité de poussière est phénoménale. Tout livre plus ancien que la fin du dix-huitième siècle risque de partir en poussière si l'on tente de le sortir de son étagère ou de l'ouvrir. Toutefois, une bible familiale intacte contient l'arbre généalogique des Jermyn de 1695 à 1913. Les omissions ont été délibérément grattées.

Si les investigateurs consacrent une heure à la fouille des étagères, ou moitié moins de temps s'ils réussissent un test de Bibliothèque, ils découvrent l'édition latine rare de *Regnum Congo*, avec les chapitres supplémentaires. Entre la couverture et la page de garde est insérée une feuille volante, une lettre en anglais adressée à Sir Wade Jermyn de la part du baron Hauptmann (document 6). Aucun indice dans toute la maison n'indique comment joindre ce baron, ou quel pourrait être la Fraternité qu'il mentionne.
Si les investigateurs lisent les chapitres manquant, consultez p. 131 le *Regnum Congo* pour savoir ce qu'ils apprennent. Ces trois chapitres contiennent également tous les sorts du livre.

Un marque-page s'ouvre sur la plaque 10. Le texte faisant référence à cette image est écrit en latin. Un investigateur peut le traduire en réussissant un test de Latin (document 7 page 130), sinon le groupe devra passer une journée entière dans la bibliothèque et réussir des tests d'Anglais, de Bibliothèque et de Connaissance (à –20 % pour ce dernier), afin d'obtenir une traduction sommaire de ce passage. L'image de la créature évoquant un crocodile ailé est censée être le mythique hurleur rampant, bien qu'il ne ressemble nullement à cela en réalité.

Salle de bain

Une baignoire en fonte à pieds griffus siège dans cette pièce. Des cadavres de rats desséchés, que le hurleur rampant possède parfois pour espionner les occupants du manoir, tapissent le fond encrassé de la baignoire. Un meuble supporte une bassine et un miroir



Cobra animé

CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	02	Corpulence	10 %
INT	20*	Intuition	99 %
POU	28*	Volonté	99 %

* Caractéristiques du hurleur rampant

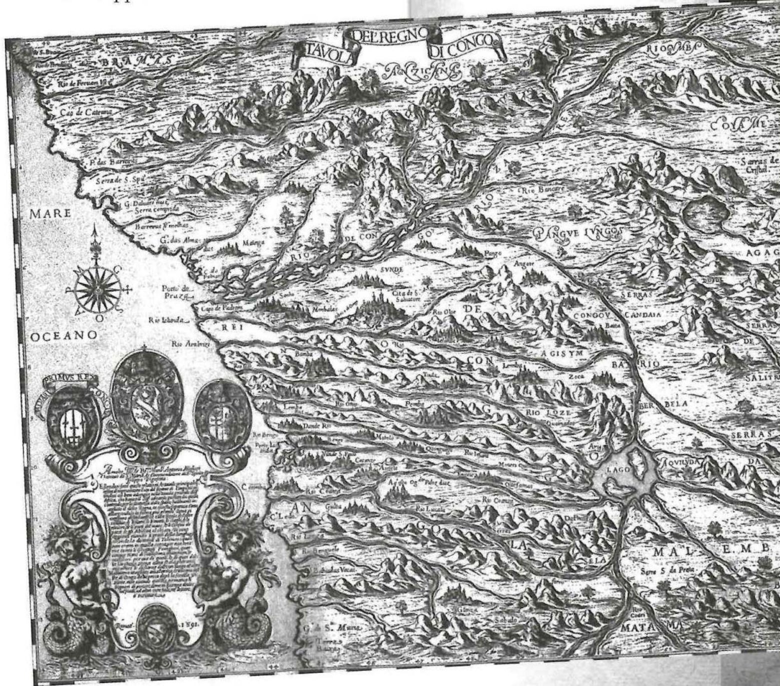
Valeurs dérivées
Déplacement 8
Impact –1D4
Points de Vie 8

Attaques
• Morsure 40 %
Dégâts 1D3 + poison de VIR 08**
** Un investigateur mordu par le cobra et ratant son jet de résistance perd 1 PV par minute, jusqu'à un maximum de 8 points. Un test de Premiers soins ou de Médecine réduit ce montant de moitié.

Protection : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D3

La carte extraite du Regnum Congo



Cher Sir Wade,

J'espère que cet ouvrage saura vous intéresser. En retour, je suis très curieux de savoir ce que vous pensez des trois chapitres originaux et que, jusqu'à présent, l'on croyait perdus. J'attends impatiemment de vos nouvelles après votre retour du Congo. La Cité Grise est bien réelle, autant d'Irem ou Celeano, bien que je n'aie pas eu l'occasion de la visiter en personne.

Vous vous interrogez sur la Fraternité? Si vous trouvez ce que vous espérez trouver en Afrique, alors il se peut que je vous demande de rejoindre notre organisation. Peut-être serez-vous alors prêts à apprécier les vérités que nous sommes si rares à supporter, et moins nombreux encore à savoir canaliser pour obtenir un grand pouvoir.

Gloire à Yog-Sothoth,
Baron Hauptmann, 1753 de notre ère.

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn, document 6

fêlé. Le carrelage tombe des murs et le plâtre du plafond. Il n'y a pas l'eau courante.

Chambre d'ami

Contrairement à la plupart des pièces de la maison, cette chambre est restée fermée et relativement propre. Elle ferait un bon endroit où se cloîtrer si les investigateurs devaient passer une nuit ou plus dans le manoir Jermyn. Toutefois, le lit est vieux et pourri, et il s'écroulera si on y place plus de 12 points de TAI. L'investigateur responsable ne risque rien, mais il en est quitte pour une bonne frousse. On ne trouve pas de poils blancs dans cette pièce.

Salle de bain

Cette pièce secondaire inclut une baignoire en fonte et une bassine, mais elles ont été mangées par la rouille. Un broc contient une eau brune et sale.

Chambre de Philip

Autrefois partagée par Sir Philip Jermyn et Dame Eleanor. Étrangement, le lit double est en bon état. Peu d'eau ou d'humidité ont traversé les fissures. Les bibelots en porcelaine et en os de baleine, ainsi que les meubles élégants et intacts, confèrent un air digne à la pièce. Si les investigateurs réussissent un test de Psychologie, ils sentent que l'occupant était nettement plus sain d'esprit que la plupart des Jermyn.

En fouillant sous les draps, les investigateurs découvrent un matelas déchiré et usé le long d'une large tâche brune. Un test de Biologie ou de Médecine identifie du sang séché, suffisamment pour certifier que la victime est morte soit de ses blessures, soit de la perte de sang subséquente.

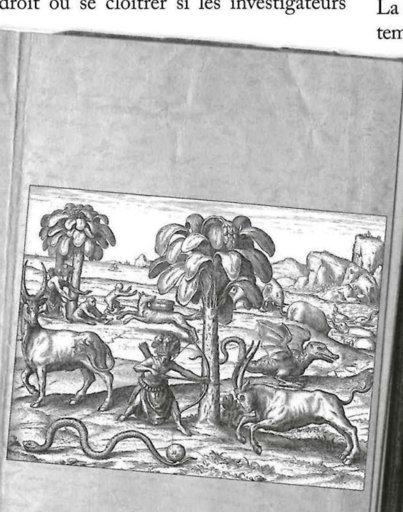
Si la déserte, à côté d'un miroir brisé, est posé le journal intime de Dame Eleanor. Il faut réussir un test d'Anglais et y consacrer 1D3 heures pour le lire entièrement. Le document 8 (page 132 à 134) résume les principales dates. Après avoir lu le journal, les investigateurs réussissant un test d'Intuition réalisent qu'ils n'ont trouvé aucune lettre de Philip à Eleanor où que ce soit dans le manoir.

Chambre de Robert

La fenêtre de cette chambre est depuis longtemps brisée, et la pluie et le vent ont détruit la plupart des meubles et du bric-à-brac. Des fusils de chasse rouillés pendent sur les murs. Un masque africain Massaï du Kenya tombe en morceaux si on le touche. Les cartes et les journaux des voyages de Sir Robert en Afrique sont illisibles, l'encre ayant bavé. Cependant, une recherche méticuleuse combinée à un test réussi de Trouver Objet Caché permet de trouver un petit coffre de voyage (FOR 6). Il contient un télescope, des cigares pourris, des vêtements de voyage (bottes, casque colonial, etc.), des bandoulières de munitions, un revolver .45 vide, une gourde d'eau et un rouleau de feuilles arrachées à un journal intime (document 9 p. 135).

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn, document 7

Les Pygmées sauvages de la forêt Ituri parlèrent du hurleur rampant. Ils disent qu'il évitait l'eau, que de vastes volumes le dissipait lentement. Quand on l'envoyait les massacrer, ils préféraient plonger dans le puissant fleuve Congo, où ils étaient dévorés par les crocodiles et les hippopotames, plutôt que de l'affronter. Leurs hommes-médecines connaissaient une magie leur offrant une certaine protection, ne leur permettant pas de vaincre la créature, mais de passer inaperçu et de ralentir les effets d'autres magies. C'était une potion verte, qui amenait la mort à celui qui la buvait, pendant quelque temps.



Regnum Congo

« Un rapport sur le royaume du Congo, une région d'Afrique. Et les pays qui l'entourent.
1. Où l'on montre également que les deux zones, Torrida et Frigida, sont non seulement habitables, mais auſſi habitées, et très tempérées, contrairement à l'opinion des anciens philoſophes.
2. Que de couleur noire est la peau des Éthiopiens et des Nègres et qu'ils ne procèdent pas du Soleil.
3. Et que la source du fleuve Nil ne provient pas des montagnes de la Lune comme on le croyait, ainsi que la véritable cause de ses crues et décrues.
4. Ainsi que la description de divers plantes, poiſſons et bêtes que l'on trouve dans ces contrées.
Tiré des écrits et des diſcours d'Orlando Lopez, Portugais, par Philippo Pigafetta. »
Le Royaume de Congo, 1597

Le négociant portugais Duarte Lopez est l'auteur de l'une des premières descriptions de l'Afrique centrale, rédigée en 1587, durant ses voyages au Congo et en Angola, alors qu'il naviguait sur le bateau marchand de son oncle. Il est resté au Congo pendant plusieurs années avant d'être nommé ambassadeur du roi du Kongo, Alvaro I auprès de Philipe II, qui régnait sur l'Espagne et le Portugal à cette époque.
Alors qu'il revenait au Portugal, le bateau de Lopez s'est échoué sur la côte du Venezuela, ce qui l'a retardé pendant un an. Enfin arrivé, il a été largement ignoré par le pape et Philipe II. Lopez eut cependant le temps de raconter tout ce qu'il savait sur le Congo à Filippo Pigafetta, qui avait reçu la mission de rassembler et compiler toutes les informations connues sur la région. Le résultat fut le livre *Relatione del reame di Congo*, publié en italien, à Rome en 1591.

La majeure partie du texte est consacrée à une description détaillée du royaume du Congo et à la conversion de son peuple au christianisme. Pigafetta parle des idoles païennes vénérées par le peuple Congo, qui furent brûlées par les Portugais. Le livre décrit également la flore et la faune variée du pays, certains étant reconnaissables, comme les impalas et les zèbres, et d'autres clairement fantastiques, comme les dragons. Il décrit aussi les Anziques, une infâme tribu de sauvages pratiquant le cannibalisme.
L'original italien fut traduit en plusieurs langues après sa publication, les plus notables étant le néerlandais par Martin Everart Bruges (Amsterdam, 1596), l'anglais par Abraham Hartwell (Londres, 1597), l'allemand by Augustine Cassion (Francfort, 1598) et le latin par De Bry (Francfort, 1598), intitulée *Regnum Congo*. Une deuxième traduction anglaise d'après l'original italien fut réalisée par Margarite Hutchinson et publiée à Londres en 1881 sous le titre *Un rapport sur le royaume du Congo*.
Les traductions les plus importantes furent l'allemande et la latine, toutes deux publiées par Johann Israel De Bry et Theodore De Bry, deux frères imprimant leurs livres à Francfort. Leurs éditions, chacune intitulées *Regnum Congo*, comprenaient des illustrations et des cartes adaptées depuis les récits et les dessins originaux de Lopez. Elles devinrent l'un des traités les plus intéressants et les plus réalistes de la géographie de l'Afrique depuis les dynasties ptolémaïques d'Égypte. Les planches, au nombre de douze, montraient le Congo et ses habitants, réels ou imaginaires. Leurs représentations des Anziques affichaient des traits européens plutôt qu'africains, et une peau d'ébène.
Aucune de ces éditions ne comprend de faits relatifs au Mythe de Cthulhu, qui n'existe que dans deux versions bien plus rares des traductions latines et allemandes. Un auteur inconnu y développait l'œuvre originale de Pigafetta dans des chapitres détaillant les mœurs des Anziques et leurs sombres rituels dédiés à Clulu et Tsadogwa (Cthulhu et Tsathoggua), les décrivant comme des adorateurs du culte du Ver Spiralé et de leur chef immortel, Skunga Zu.

Traduction latine augmentée
Publiée en 1598 en même temps que la version commune, les collectionneurs en savent peu de choses avec certitude. Elle aurait été commandée par le baron Hauptmann de Transylvanie et seule une poignée d'exemplaires auraient été produits, tous disparus de nos jours. Celui du manoir Jermyn est l'un de ces exemplaires perdus.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 1
Sciences Occultes : 1
Anthropologie : 2
SAN : 2
Sortilèges : Consommer les Souvenirs, Créer un Chakota, Enchanter un Couteau Anzique, Festin de Vie, Hymne de Nyhargo, Invoquer/Contrôler un hurleur rampant, Mort Liquide.

Traduction allemande augmentée
En lisant la version latine augmentée, on pense que les frères De Bry traduisirent les éditions latines en allemand, incorporant les chapitres demandés par le baron dans quelques exemplaires de leur traduction originale. Toutefois, les sorts ne sont pas tous correctement traduits. Cette édition n'est pas présente dans le manoir Jermyn.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 1
Sciences Occultes : 1
Anthropologie : 2
SAN : 1
Sortilèges : Festin de Vie.

Éditions hors du mythe
Les éditions modernes de *Regnum Congo*, y compris la version française *Le Royaume de Congo*, sont disponibles dans de nombreuses bibliothèques ou librairies spécialisées de part le monde. La plus commune est la traduction de Margarite Hutchinson. Elles ne donnent aucun bonus en Mythe de Cthulhu et ne parlent pas des Grands Anciens, ni des Dieux Extérieurs.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Sciences Occultes : 1
Anthropologie : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Consommer les Souvenirs
Ce sort permet au lanceur d'absorber temporairement les souvenirs et les compétences de la personne dont il dévore le cerveau. Le lanceur doit dépenser 10 points de magie tout en mangeant la cervelle encore chaude d'une personne récemment décédée. Pendant les 24 heures qui suivent, le lanceur peut utiliser n'importe quelle compétence ou connaissance de la victime. À la fin des 24 heures, le lanceur perd toutes les compétences et connaissances ainsi acquises. L'absorption des souvenirs peut être permanente si le lanceur dépense 10 POU plutôt que 10 PM. Quelle que soit la version employée, le rituel coûte 1D10 points de Santé Mentale au lanceur.

Créer un Chakota
Ce rituel magique prend quelques heures à lancer. Une personne consentante est consommée et transformée en un jeune chakota. Le sort coûte 1D8 de Santé Mentale à tous les participants. Le coût en points de magie est variable ; ceux qui connaissent le sort peuvent en dépenser autant qu'ils le souhaitent, les autres ne peuvent en offrir qu'un. Les chances de succès sont un pourcentage égal au POU du volontaire plus les points de magie dépensés. Si le sort échoue, le volontaire meurt. Quand un chakota est créé, on doit le nourrir. Après avoir dévoré quelques victimes, il peut se débrouiller par lui-même.
Les caractéristiques de cette créature se trouvent dans *Les Secrets du Kenya* et dans le *Malleus Monstrorum*.

Enchanter un Anneau des Anziques
L'anneau doit être taillé dans l'os d'une victime vivante. Alors, l'enchanteur grave des symboles à sa surface, tout en psalmodiant et en investissant 5 points de POU dans l'objet. À cette occasion, il perd 1D8 points de Santé Mentale. Par la suite, toute personne portant l'anneau bénéficie d'une armure égale à son POU contre les attaques physiques non-magiques. L'armure ne s'applique pas contre la noyade, le feu, le poison et toutes les autres méthodes qui ne génèrent pas de blessures par la force de leur impact. Par ailleurs, le porteur est soumis à des envies cannibales. Chaque fois qu'il l'enfile ou qu'il le porte une journée entière, il perd 1D3 points de Santé Mentale et doit réussir un test spécial de Volonté sous peine de céder à ces tentations cannibales, ce qui lui fait perdre 1D20 points de Santé Mentale.

Hymne de Nyhargo
Cette version modifiée du sort Résurrection est utilisée pour détruire les morts-vivants non-spirituels, tels que les squelettes, les zombies, les vampires ou les serviteurs de Glaaki. Le lanceur dépense 12 points de magie et 1D6 points de Santé Mentale tout en entonnant une mélodie inquiétante et monocorde. Si les morts-vivants ratent un test opposé de POU contre POU sur la table de résistance, ils tombent immédiatement en poussière. Le sort est efficace contre les animaux africains naturalisés du manoir Jermyn, ainsi que sur les zombies humains de la crypte et les chevaux animés de l'écurie. Considérez que le POU du hurleur rampant est réduit de moitié dans le cadre de ce sort (POU 14).

Mort Liquide
L'incantation de ce sort particulièrement maléfique coûte 5 points de magie et 6 points de Santé Mentale. Il n'affecte que les créatures terrestres, pas les monstres originaires d'autres mondes ou dimensions. Par exemple, les humains, les animaux, les hommes-serpent, les profonds et les habitants des sables sont affectés, mais pas les horreurs chasseresses, les serviteurs des Dieux Extérieurs, les Grands Anciens… ou les hurleurs rampants.
Il faut trois rounds pour lancer ce sort contre une cible individuelle à portée de vue du lanceur. La victime tente alors un test opposé de POU contre le POU du lanceur sur la table de résistance. En cas d'échec, elle a 1D4 rounds pour cesser tout mouvement, sans quoi l'intégralité de sa chair et de ses os se liquéfient, ne laissant d'elle qu'une flaque d'organes figés. La mort est aussi rapide qu'insoutenable. Si la victime ne bouge plus, elle reste dans un état solide. Tout geste excessif suffit à provoquer la transformation. Toutes les 10 minutes passées dans cet état, la victime doit effectuer un test de Santé Mentale. En cas de succès, elle perd 1D3 points, mais en cas d'échec, l'horreur est telle qu'elle préfère s'abandonner à la Mort Liquide. Les personnages atteints de folie permanente doivent tenter un test de Volonté toutes les 15 minutes, sans quoi ils se liquéfient eux aussi. Il est possible de parler sous l'effet du sort, à condition de le faire avec lenteur, doucement et prudemment.
Le sort peut être inversé, pour le même prix en points de magie et de Santé Mentale. Le seul autre moyen de sauver une victime est de faire baisser sa température au-dessous de 0°, le point de solidification de l'eau. Après cela, ils peuvent agir normalement, mais si leur température remonte, ils fondent. Seuls les investigateurs réussissant un test de Mythe de Cthulhu auront conscience de ce dernier point.

A REPORT
OF THE KING-
dome of CONGO, a Region of AFRICA.
And of the Countries that border rounde about the ſame.

1. Wherein is alſo ſhewed, that the two Zones *Torrida* & *Frigida*, are not onely habitable, but inhabited, and very temperate, contrary to the opinion of the old Philoſophers.
2. That the blacke colour which is in the skinnes of the *Ethiopians* and *Negroes* &c. proceedeth not from the Sunne.
3. And that the River *Nilus* springeth not out of the mountains of the Moone, as hath beene heretofore beleeued: Together with the true cauſe of the riſing and increaſing thereof.
4. Beſides the deſcription of diuers Plants, Fiſhes and Beaſtes, that are found in thoſe Countries.

Drawen out of the writinges and diſcourſes of *Odoardo Lopez* a Portingall, by *Philippo Pigafetta.*

Tranſlated out of Italian by Abraham Hartwell.



LONDON
Printed by Iohn Wolfe. 1597.

12 juillet 1780 : premier jour de mon mariage à Philip. Je ne suis plus la simple fille du gardien, mais la Dame de la maison Jermyn. Mon père est si fier. Si seulement ma mère était encore en vie en ce jour joyeux. J'attends avec impatience que mon époux vienne partager mon lit.

16 août 1781 : Philip a eu un accès de rage aujourd'hui. C'était effrayant, il était comme un animal. Il hurlait comme une bête en me frappant. Il est parti et j'ai peur de son humeur quand il reviendra. Je me demande ce que j'ai pu faire pour le contrarier.

19 août 1781 : mon mari est parti, il a rejoint la Marine. Il dit qu'il ignore quand il reviendra, ou même s'il reviendra. J'ai honte, mais je ne suis pas sûre de désirer son retour.

12 janvier 1782 : aujourd'hui est né notre premier fils, Robert. C'est un beau bébé, et ce n'est pas que la fierté qui me fait dire qu'il tient plus de sa mère que de son père. Je sais qu'il sera grand et rusé, et qu'il prendra la tête de la demeure Jermyn. Je ne suis plus seule dans cet effrayant manoir.

9 mars 1784 : mon père prétend que le manoir Jermyn est hanté. Je lui réponds que je ne vois rien, mais il est convaincu qu'un fantôme s'est installé dans notre maison.

1er mai 1788 : Robert dit qu'il a vu quelque chose dans les marécages, un fantôme. Cela l'a terrifié, quoi que ce soit.

7 juin 1788 : mon père a acheté des fioles d'une potion verte aujourd'hui, auprès d'un marchand néerlandais récemment revenu du Congo. Il dit que ces potions le protégeront du fantôme, nous cacheront à ses yeux, mais qu'elles ne doivent pas être prises à la légère. J'ai peur pour lui, ce fantôme est devenu une obsession.

19 juin 1788 : nous avons enterré mon père aujourd'hui. Il n'a pas été inhumé dans la crypte Jermyn, puisque le vicaire m'a expliqué qu'il n'était pas de la famille. Je me souviendrais toujours de son visage lorsque je l'ai découvert. Je jurerai qu'il est mort de peur. Que Dieu ait son âme !

20 juin 1788 : nous avons rangé les affaires de mon père. Cela m'a rappelé les potions dont il nous avait parlé.

12 janvier 1803 : aujourd'hui, mon fils est un homme. Je suis si fière de l'avoir vu grandir toutes ses années. Je lui ai parlé des cauchemars qu'il faisait enfant, mais il n'a aucun souvenir des monstres et des fantômes qui avaient fait de lui un enfant si timide.

2 février 1805 : Philip est revenu aujourd'hui, après toutes ces années. Sans ses portraits accrochés au mur, je ne l'aurais peut-être pas reconnu. Il dit qu'il repart demain. Il a quitté la Marine pour s'engager comme simple matelot sur un navire marchand. Il a emporté presque tout l'argent de la famille avec lui. Robert s'est disputé avec son père, un père qu'il ne connaît même pas. Je pense que mon fils a donné de l'argent à mon mari pour qu'il ne revienne jamais. Quelle honte.

28 avril 1815 : aujourd'hui mon fils épouse Dame Judith, la fille du septième vicomte Brightholme. Je ne l'ai jamais vu aussi heureux. Enfin, je vais partager cette maison avec un membre du beau sexe, et j'aurai à nouveau des bébés dont m'occuper.

2 juin 1815 : le fantôme semble être revenu. Les objets se déplacent sans raison dans la maison, et la nuit, j'entends quelque chose marcher sur le sol, que j'interprète comme un animal. Je n'ose pas me lever la nuit pour enquêter, et personne d'autre ne l'entend.

15 juin 1815 : j'ai appris aujourd'hui que Philip avait sauté à l'eau, au large de la côte africaine. La dépêche du navire marchand est laconique, disant juste qu'il a été pris de folie et s'est précipité dans la jungle inconnue du Congo. Je crains pour sa vie, et pourtant j'ai le sentiment qu'il est enfin à sa place.

12 décembre 1816 : Judith a donné naissance à son premier enfant aujourd'hui, une fille. Je dois admettre que j'étais terrifiée quand je l'ai vue. Elle ressemblait plus à un singe qu'à un humain. J'ai peur maintenant que Robert ait hérité de la colère et de la folie de son père. Il a juré devant toute la maisonnée que l'enfant, Elizabeth, ne paraîtrait jamais en public.

3 janvier 1817 : Robert a préparé une pièce spéciale où il enferme Elizabeth. Je sens bien qu'il perd prise. Judith refuse de s'approcher de l'enfant. Elle semble l'avoir effacée de sa mémoire, niant avoir jamais accouché.

5 août 1818 : le deuxième enfant de Judith, Nevil, est né dans les premières heures du matin. Il porte les stigmates de laideurs des Jermyn, mais à un bien moindre degré que la pauvre Elizabeth, qui passe ses journées à jouer seule dans sa chambre maudite à l'étage. Je n'ai pas posé les yeux sur elle depuis ce jour détestable du début de l'année dernière. Robert et Judith m'interdisent de m'approcher de sa prison. La nuit, je l'entends hurler, me demandant si elle aussi voit le fantôme de la maison. Ou si la malédiction des Jermyn les empêche d'aimer leurs propres enfants, même s'ils sont difformes.

13 octobre 1820 : le troisième enfant de mon fils, Alice, est né aujourd'hui. Elle aussi présente les traits maudits d'un Jermyn. Elle sera enfermée avec Elizabeth. Maintenant, deux enfants vont pleurer la nuit. Suis-je la seule à entendre leurs cris ? Tous les autres, y compris les serviteurs, prétendent ne rien entendre.

17 octobre 1820 : j'ai essayé de parler à mon fils, de lui faire entendre raison, mais il m'écoute à peine. Il m'a dit de me mêler de ce qui me regarde, me rappelant que je ne suis plus la Dame de la maison. Je vois mon mari dans ses yeux vides.

20 mai 1821 : Robert s'intéresse à ce continent haïssable, l'Afrique. Il a l'intention de s'y rendre, sans nous donner de raison. Je comprends maintenant le sens des rumeurs locales qui disent clairement que la folie touchait tous les Jermyn. Un objet ramené de ce pays sacrilège doit être à l'origine de la malédiction, quelque chose que la femme de Sir Wade a ramené avec elle de la jungle du Congo. Et maintenant, Robert veut en rapporter d'autres sources de folie dans notre demeure.

12 septembre 1823 : je suis tombé sur un objet curieux dans l'un des coffres du grenier. Une statue en bois d'une créature hideuse, une idole africaine hérétique, sans nul doute. Je l'ai montrée à Robert, mais il a hurlé et m'a frappé, comme son père avant lui. Il a jeté l'idole au loin, la brisant presque.

13 septembre 1823 : quelque chose s'est déplacé dans la maison la nuit dernière, cassan et fracassant tout. J'étais trop effrayée pour sortir de mon lit. Le matin, il était évidem que des voleurs avaient vandalisé notre demeure. Curieusement, ils n'ont rien dérobé, à part l'idole.

16 septembre 1823 : plusieurs gitans ont été fouettés aujourd'hui. Le constable prétend que ce sont eux qui ont cambriolé notre maison. Que faire ? Je sais ce que l'on attend de moi : rien, puisque je ne suis qu'une femme qui n'a plus son mot à dire sur les affaires de cette maison.

27 mai 1824 : les cris étaient affreux cette nuit. Quelque chose dans la voix des fillettes m'a fait comprendre que c'était plus que leurs demandes habituelles qu'on les libère. J'ai couru jusqu'à leur chambre. La porte était ouverte. Je n'étais jamais rentré, je n'avais jamais vu Elizabeth et Alice depuis leur naissance. Elles étaient dégoûtantes, comme des singes entièrement recouverts d'un pelage blanc. Mais ce ne sont pas ces enfants qui m'ont effrayé. J'ai vu le fantôme, possédant le cadavre d'un rat desséché, terrifiant les enfants. J'ai fui dans la nuit. Maintenant, je suis consciente de son existence.

28 mai 1824 : j'ai retrouvé l'idole, dans le grenier, là où Robert l'avait dissimulée. Je l'ai emmenée dans ma chambre, en sécurité sous mon propre lit. J'ai feint d'être malade aujourd'hui. Mais que dis-je ? Mon esprit est déjà malade. Plus personne ne me croit. Personne ne croira que je dois protéger l'idole, ou mourir.

29 mai 1824 : aujourd'hui, j'ai vu clairement ce que je devais faire. J'ai pris l'idole et je l'ai cachée là où on ne la trouvera pas. C'était une tâche ignoble, mais on ne la toucherait pas là où elle est dorénavant. Elle ne blessera pas un Jermyn, même mort. Peut-être maintenant ce cauchemar ne hantera plus ma famille.

30 mai 1824 : comment ai-je pu être aussi stupide ? Je ne suis pas une Jermyn, pas vraiment, pas par le sang. Ma vie est en danger, la créature sachant que j'ai découvert son secret. Bien qu'elle ne puisse pas détruire l'idole là où je l'ai cachée, elle peut me tuer puisque je ne suis pas l'un d'eux. Elle viendra à moi la nuit, quand je serai seule.

Note pour le gardien : ces feuilles étaient importantes pour Robert, qui pensait savoir comment vaincre le fantôme hantant le manoir Jermyn. Malheureusement, la folie a été la plus rapide, et il a tué son ami et ses enfants avant d'avoir le temps de combattre le hurleur rampant.

Chambre de Nevil

Encore une chambre exposée aux éléments, avec un lit, une armoire, une commode et une table de chevet. Si les investigateurs passent du temps à explorer la pièce et réussissent des tests de Trouver Objet Caché et de Médecine, ils trouvent des fragments d'ossements humains. C'est là que Robert a tué Nevil à coups de hache.

Atelier d'artiste

Cette pièce ayant visiblement beaucoup servi est pleine de peintures, de pinceaux, de chevalets, de podiums, de toiles et d'œuvres achevées, Arthur se considérant comme un peintre, même s'il n'était objectivement pas très doué. Un test de Culture Artistique détermine que ses paysages, principalement des jungles mélancoliques, ne valent pas grand-chose. Ses portraits des serviteurs qui ont accepté de poser pour lui sont encore pires. Plus intéressant, tous les visages sont barbouillés de peinture, comme si le peintre lui-même ne supportait pas de les regarder. *Note pour le gardien : Arthur Jermyn haïssant sa laideur, il tentait de capturer la beauté dans ses peintures. Toutefois, il parvenait toujours à se voir dans les portraits qu'il réalisait, et maculait les visages dès qu'il les terminait, dans une crise de rage. Les serviteurs n'aimaient pas du tout poser pour lui.*

Rangement

Des centaines de caisses, de boîtes et de vieux meubles ne servant plus à la famille Jermyn sont entreposés ici. Chaque boîte a 20 % de chances de contenir des artefacts venus d'Afrique, dont des instruments de musique, des armes, des boucliers, des masques, des statues et des outils. La plupart sont en bois. L'ensemble de cette collection pourrait valoir 250 livres auprès d'un musée ou d'un collectionneur. Dans une malle est rangée une collection d'ivoire valant 1 000 livres. Toute personne marchant dans cette pièce provoque la chute du chandelier du séjour, à l'étage inférieur, infligeant 2D6 points de dégâts à toute personne ratant un test d'Agilité. Un portrait d'Arthur Jermyn est appuyé contre le mur, derrière une pile de boîtes, indiquant une date de naissance de 1875. Ses traits simiesques sont bien plus prononcés que tout autre homme de la famille Jermyn, suscitant une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points. Arthur souhaitait détruire le portrait, mais il n'a pas pu s'y résoudre, la tradition voulant que chaque Jermyn ait le sien. Il l'a donc enfoui au milieu des autres objets oubliés dans cette pièce.

Deuxième étage

Le deuxième étage est celui ayant le plus souffert des éléments. L'eau a laissé des taches partout, les planchers sont tordus et défoncés, le plâtre s'est décollé, les tapis sont pourris et le papier peint se décolle. L'odeur d'humidité dissimule d'autres effluves corrompus et inidentifiables.

Hall d'entrée

Quand il pleut, l'eau tombe directement du plafond, trempant les investigateurs. Une partie du toit est éventrée, laissant entrer la lumière. Les débris de la charpente imposent un test d'Agilité si l'on s'y déplace rapidement, pour fuir un cadavre animé,

Le peuple Akamba m'a parlé d'un monstre qu'ils appellent le hurleur rampant. Il servait un culte africain clandestin qui vénérait le Ver Spiralé, aussi connu sous le nom d'Ahtu. La créature a des membres longs et maigres, un seul œil et un museau allongé se terminant en une rangée de dents pointues. Quand elle est envoyée contre les Akamba, ils tentent de l'attirer dans l'eau, où ses pouvoirs sont diminués. Pas entièrement, mais assez pour leur donner une chance. Je me demande alors si cette légende a un lien avec le fantôme du manoir, celui que ma mère insiste avoir vu bien des fois.

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn,
document 9 - Journal intime masculin

par exemple. En cas d'échec, un investigateur se fait une entorse ou se blesse, pour 1D3 points de dégâts.

Chambre d'Arthur

Cette chambre, encore en assez bon état, appartenait à Arthur Jermyn. C'est probablement la pièce la mieux rangée de la maison, si l'on ignore la poussière accumulée un peu partout. Sur un mur sont encadrées une licence en ethnologie de l'université d'Oxford, datant de 1896, et trois photographies. Dans le tiroir inférieur de la table de chevet, se trouvent un revolver .45 et une boîte de 20 balles, plus 22 cartouches pour les fusils à éléphants de la salle des trophées, ainsi qu'un trousseau de clefs ouvrant toutes les portes de la maison à l'exception de la salle des repas, plus la crypte de la famille Jermyn. Le lit est couvert de longs poils blancs, que l'on retrouve emmêlés dans la brosse à cheveux sur la table de chevet. Il n'y a pas de miroir.
Les photographies, en noir et blanc granuleux, ont été prises au Congo. La première montre Arthur Jermyn, le visage caché dans l'ombre de son casque colonial, portant un fusil à éléphant, à côté du cadavre d'un gorille. Il est accompagné d'un homme blanc et d'un homme-médecine noir, qu'une plaque identifie comme Maurice Verhearen et Mwanu. Sur la deuxième photographie, le visage d'Arthur est à nouveau dans l'ombre. Il est debout sur le pont d'un bateau à vapeur, navigant sur le fleuve Congo, une ville coloniale de taille moyenne à l'arrière-plan. Un test d'Histoire ou une expérience personnelle permet d'identifier Léopoldville. La troisième photographie représente deux Congolais à moitié nus, un homme et une femme maigres et affamés. Le point le plus dérangeant de l'image étant qu'ils ont eu les deux mains amputées. Les investigateurs n'ont aucun moyen d'en être sûr, mais c'est le fait des colons belges plutôt que de forces surnaturelles ou de leurs adorateurs.

Chambre de Wade

C'est la chambre la plus richement décorée de la maison. Le lit à courtine est élégamment sculpté en acajou. L'armoire, la commode et la table de chevet sont rehaussées de motifs et de tourbillons. Toutefois, quand il pleut, l'eau coule à gros goulot depuis le plafond, ce qui fait que les objets en bois et en tissus sont pourris.
Des artefacts africains décorent la pièce. Un test d'Histoire ou d'Anthropologie note qu'ils proviennent tous de la région du Congo. Au-dessus de la cheminée, une sculpture en ébène représente un monstre ayant la forme d'une fleur cancéreuse au tronc épais garni de pétales piquants. Un test d'Histoire ou d'Anthropologie permet de savoir qu'elle provient d'Afrique de l'Ouest. Un test de Mythe de Cthulhu identifie Chorazungu, un Grand Ancien lié aux zombies et aux morts-vivants.
Toute personne tenant la sculpture ressent une décharge électrique sur tout le corps et doit effectuer un test opposé de POU contre POU. En cas de succès, elle gagne 1D6 points de magie en plus de son maximum actuel. En cas d'échec, elle perd 1D6 points de magie qui sont absorbés par la statue. Dans les deux cas, la personne perd automatiquement 1 point de Santé Mentale chacun fois qu'elle tient la statue. On peut la manier sans danger à condition de porter des gants épais ou d'utiliser des outils tels qu'une pelle, un sac à dos ou un seau pour la transporter. La statue de Chorazungu possède actuellement 44 points de magie. Si la statue absorbe l'intégralité des points de magie d'un individu, il meurt aussitôt. La nuit suivante, il se relève sous la forme d'un zombie, un liquide blanc perlant de ses yeux, sa bouche, son nez, ses oreilles et les pores de sa peau (cf. page 209 du livre de base de l'*Appel de Cthulhu* pour les règles sur les morts-vivants).
Il est possible que les investigateurs confondent cette statue avec celle enchaînant le hurleur rampant, mais ils auraient tort. La statue confère également un bonus de +25 % aux chances de succès du sort Appeler/Congédier Chorazungu. Le hurleur rampant connaît l'existence de cette statue, et, une fois libéré de sa prison de bois, il peut chercher à s'en emparer pour exploiter son énergie magique.

Salle des repas

La porte est verrouillée. Elle a une FOR de 40 et un verrou rouillé qui impose un malus de –30 % aux tests de Métier: serrurerie. Toutefois, en fouillant l'extérieur de la pièce et en réussissant un test de Trouve Objet Caché ou de Dissimulation, on remarque une pierre lâche dans le mur ouest. Dans la cavité révélée en retirant la pierre se trouve un trousseau de clefs ouvrant toutes les portes de la maison et tous les bâtiments extérieurs, y compris la crypte. C'est le seul trousseau comprenant la clé de la salle des repas.

L'odeur de cette pièce rappelle vaguement la maison des primates d'un zoo. Le sol est couvert de paille croupie dissimulant des déjections séchées. Plusieurs cages en bois servant à transporter des animaux sont brisées et abandonnées, ainsi que des colliers et des laisses en corde. Les ossements de plusieurs animaux jonchent le sol, qu'un test réussi de Biologie ou d'Histoire naturelle identifie comme ceux de chats, de chiens, de chèvres, de moutons, de rats et d'oiseaux. Un escalier de pierre mène à la tour est.



Note pour le gardien: la Princesse des Singes avait un appétit féroce, préférant la chair chaude et vivante. Sir Wade lui apportait son « repas » ici le matin, appelait sa femme, puis fermait la porte à clé. Il l'aimait passionnément, mais ne s'est jamais fait à ce qu'il considérait comme des habitudes dégoûtantes.

Chambre d'ami

Cette deuxième chambre d'ami n'a pas bien vieilli. La fenêtre a été détruite (de l'intérieur) et l'eau a détruit tous les meubles et les tissus de la pièce. L'odeur est telle qu'il faut se retenir de vomir. Bien avant, Samuel Seaton dormait ici lors de ses visites au manoir. Il n'y a pas de cheveux blancs.

Chambre de Jessica

Quand son mari a rejoint le cirque, Jessica s'est installée dans cette chambre plus petite. Exiguë, elle contient un lit, une armoire à vêtement, un dressoir et un miroir. Si tout est rangé et propre, les meubles sont pourris et prêts à s'écrouler. Il n'y a rien d'intéressant, aucun objet lié à l'Afrique, ni de cheveux blancs.

Salle de bain

L'une des plus prestigieuses de la maison, elle est depuis longtemps inutilisable. Rien ne fonctionne, la plupart des carreaux sont tombés des murs, et la baignoire et le lavabo ont été violemment retournés. Les brosses à cheveux, ainsi que la baignoire et la bassine, arborent des poils blancs.

Rangement

Les meubles recouverts de draps blancs sales sont vieux et en décomposition. Le sol est parsemé de mares d'eau stagnante, qui se changent en torrent lorsqu'il pleut. La pièce est encombrée, obligeant les investigateurs à se déplacer lentement. S'ils se dépêchent, par exemple pour échapper au hurleur rampant, ils doivent réussir un test d'Agilité pour éviter de trébucher et de perdre 1D2 PV.

Prison

Fait unique dans la maison, une fente dans la porte de cette pièce permet de glisser des repas à l'intérieur. Verrouillée de l'extérieur (FOR 40), elle peut être forcée par deux investigateurs ou ouverte avec les clés que l'on trouve dans les chambres d'Alfred ou de Wade. Une fois entrés, les investigateurs trouvent deux lits métalliques dont les matelas et les coussins sont tachés et pourrissants. À chaque lit sont attachées deux paires de menottes (FOR 40), reliées par une chaîne aux colonnes avant et arrière du lit. Un test d'Intuition détermine que les menottes sont conçues pour des individus ayant des poignets et des chevilles particulièrement larges. Les fenêtres sont barrées (FOR 40). Les longs poils blancs recouvrant tous les meubles remplissent l'air si les investigateurs les déplacent. Il faut alors réussir un test d'Endurance pour ne pas se mettre à éternuer. Des taches de sang maculent le sol, que l'on identifie avec un test de Médecine. Les deux commodes contiennent des vêtements désagrégés. Un test d'Histoire reconnaît des tenues du début du dix-neuvième siècle.



La potion pygmée

« Elle marchait au milieu de palmiers en décomposition et de lianes pourries, ondulant comme des algues prisonnières d'un courant marin. Autour d'elle, tout était mort. Des morceaux de chair grise se détachaient du corps pâle et nu de M'boka, flottant au loin pour être dévorés par des charognards. Elle aussi était morte, dans ce cimetière où les corps n'étaient ni enterrés, ni incinérés, mais abandonnés pour servir de repas aux vers, aux asticots et… à d'autres créatures.

Screaming Crawler, David Conyers

Les fioles contiennent un liquide vert préparé par un chaman pygmée de la forêt Ituri du bassin du Congo. Si un investigateur boit une potion, il tombe inconscient et reste dans un état cadavérique durant une période de 12 heures. Pendant ce temps, il rêve qu'il est toujours au même endroit, mais que tout flotte comme s'il était plongé sous l'eau. Les gouttes de sang forment des volutes dans le courant, la chair de tous les êtres visibles est grise et en voie de décomposition, mangée par les vers. Tout est incroyablement lent, et l'investigateur se sent incapable de faire quoi que ce soit. La force du rêve suffit à provoquer une perte de 1/1D8 points de Santé Mentale, même s'il semble ne durer que quelques minutes. En se réveillant, l'investigateur est froid et blanc comme un linge. Ces symptômes disparaissent en quelques heures.

L'avantage de cette potion est que la plupart des monstres du Mythe ignorent l'investigateur tant qu'il est sous son effet et inconscient. Le percevant comme mort, ils estiment qu'il ne peut pas les nourrir, quels que soient les goûts habituels de la créature. Les investigateurs peuvent utiliser cette potion pour échapper aux attaques du hurleur rampant s'il se libère de sa prison, mais cela ne l'empêchera pas de sortir du manoir. De plus, la potion retarde de douze heures la transformation en hurleur rampant, donnant aux investigateurs le temps de fouiller le manoir à la recherche d'une solution.

Le sort permettant de créer la potion est connu de quelques hommes-médecines et sorciers africains. Sa préparation nécessite cinq ingrédients rares que l'on ne trouve qu'en Afrique. Il faut la chauffer et la remuer pendant six heures, après quoi le lanceur doit dépenser 1 point de magie pour chaque dose souhaitée. Lancer ce sort n'affecte pas la Santé Mentale.

Note pour le gardien: c'était autrefois la chambre d'Elizabeth et Alice Jermyn, que le reste de la famille considérait trop laides pour être montrées en public. Il arrivait qu'elles s'échappent ou qu'elles fassent de violents caprices. Quand elles se conduisaient mal, elles étaient enchaînées à leur lit, parfois pour plusieurs jours. Sir Robert a tué ces deux filles dans cette pièce, à coups de hache. Les Jermyn postérieurs ont rarement visité cette pièce après cela, sans même parler de la nettoyer ou de la réaménager.

Chambre d'Alfred

C'était la chambre de Sir Alfred Jermyn, qui a quitté sa famille pour rejoindre un cirque en 1886. Le centre de la pièce est occupé par un lit à courtines drapé d'une moustiquaire. Les draps sont vieux et jaunis, couverts de poils blancs. Ni Arthur, ni sa mère n'aimaient cette pièce, ce qui explique que l'on n'y a pas touché pendant plus de quarante ans.

Sur les murs sont accrochés trois masques africains représentant des entités à l'aspect de pieuvre et de poissons. Ils sont répugnants, coûtant 0/1 point de Santé Mentale si on les examine de trop près. Avec un test réussi d'Anthropologie, on détermine qu'ils viennent tous de la région du Congo, tandis qu'un test de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître Cthulhu, Père Dagon et Mère Hydra, respectivement. Si les investigateurs ont joué la campagne des *Masques de Nyarlathotep* et découvert le masque de Hayama, ils remarquent une certaine ressemblance dans le style. Toutefois, ces objets n'ont aucune propriété magique.

Dans un tiroir de la table de chevet, on trouve un trousseau de clés ouvrant toutes les portes du manoir, y compris la prison et la crypte familiale, mais pas la salle des repas. Aucune clé n'est étiquetée, il faut donc passer toutes les essayer.

Grenier

Cette pièce sombre, sentant le moisi, est remplie de caisses, de coffres, de boîtes et d'un vaste bric-à-brac rangés au petit bonheur. À cause des conditions étriquées, les niveaux d'Agilité et de compétences d'action sont réduits de moitié. Il faut 1D3 +3 heures pour fouiller l'ensemble de cette pièce. La plupart des biens sont de vieux draps, des serviettes, des lampes, des bibelots, des couverts, de la porcelaine et d'autres objets du quotidien qui ne plaisaient plus et ne servaient plus. Toutefois, si l'on réussit un test de Trouver Objet Caché durant la fouille, on remarque huit fioles d'un liquide vert, scellées à la cire pour ne pas se gâter, enveloppées dans un tissu au fond d'une caisse. Elles ne sont accompagnées d'aucune note ou instruction. Cf. l'encart ci-contre pour les effets de ces potions.

Bazar

Les fenêtres et une partie du mur de cette salle circulaire se sont effondrées. Les caisses et les boîtes entreposées n'importe comment contiennent des draps, de vieux vêtements, des serviettes, des meubles cassés, des couverts et des objets en porcelaines, bref le même genre d'objets que dans le grenier. Sauf qu'ils ont été détruits par l'exposition aux éléments. Il faut 1D3 +3 heures pour fouiller l'ensemble de cette pièce, sans rien trouver de valeur. L'escalier menant au sommet de la tour est vieux et instable, ce que l'on devine en réussissant un test de Métier: mécanique. Il peut supporter une TAI combinée de 24. Au-delà, il cède, infligeant 1D6 points de dégâts aux investigateurs à moins qu'ils ne réussissent un test d'Agilité ou d'Athlétisme. Une fois l'escalier tombé, il est impossible d'accéder à la tour ouest sans l'escalader et réussir un test d'Athlétisme.

Tours

La tour ouest est la plus endommagée, tandis que celle à l'est préserve l'héritage des mutations Jermyn.

Tour ouest

Elle est en ruine. Le toit s'est effondré, tout comme une partie des murs. Un vent froid souffle violemment à l'intérieur. Tous les objets précieux ont été détruits depuis longtemps. Un investigateur glissant et tombant du haut de la tour subit 6D6 points de dégâts, réduit de 1D6 s'il réussit un test d'Agilité. Un investigateur réussissant un test de Trouver Objet Caché en observant la fenêtre de la tour y aperçoit pendant une seconde ce qu'il croit être une silhouette se déplaçant à l'intérieur. Toutefois, en cas de réussite critique, il comprend que ce n'est qu'un voile voletant sur un lit à baldaquin.

Tour est

Au centre de la pièce circulaire se trouve un lit à baldaquin entouré d'un voile semi-transparent. Les investigateurs réussissant un test de Trouver Objet Caché croient distinguer une large silhouette féminine les regardant derrière le voile. En regardant de plus près, ils comprennent la vérité : un creux dans le lieu forme une ombre, là où un singe avait l'habitude de dormir, déclenchant une perte de 0/1 point de Santé Mentale.

Le matelas et le couvre-lit sont doucement putréfiés et couverts de longs poils blancs, plus épais que ceux que l'on trouve ailleurs dans le manoir, y compris dans la prison. Sous le lit, sont cachées toutes sortes d'ossements animaux, que l'on a visiblement mâchouillés et ouverts pour en sucer la moelle.

Une commode contient des vêtements que l'on peut dater de la fin du dix-huitième siècle avec un test d'Histoire. Ils sont taillés pour une femme ayant de longs bras, un large torse et des jambes courtes.
Note pour le gardien : cette chambre était occupée par l'épouse de Sir Wade, la Princesse des Singes. Elle vivait isolée du reste de la famille, et personne ne l'a jamais vue à part lui. Rare sont les Jermyn à être venu ici depuis lors.

Conclusion

Retrouver l'exemplaire du *Regnum Congo* commandé par le baron Hauptmann devrait être une tâche relativement simple pour les investigateurs. Échapper au hurleur rampant et le vaincre est une autre paire de manche, même pour des joueurs expérimentés.

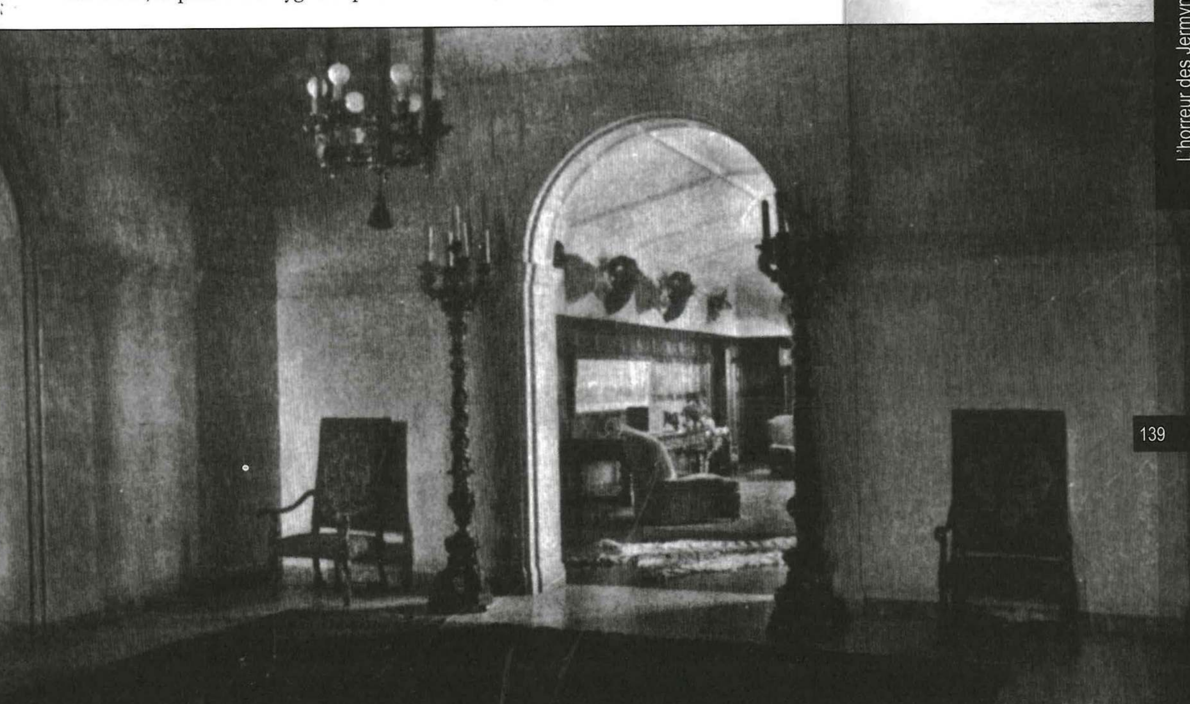
Le hurleur rampant est patient. Il attend déjà depuis des siècles. Il peut encore attendre quelques semaines ou quelques mois s'il le faut. Cela laissera le temps aux investigateurs d'explorer le manoir, où ils sont enfermés par la Barrière de Douleur, tandis qu'ils succombent un par un à la transformation. Si les investigateurs commencent à se rebeller, le hurleur rampant répond en les attaquant par l'intermédiaire des animaux et cadavres qu'il peut posséder. Si le groupe trouve le moyen de vaincre la créature, il tentera de les piéger dans une même pièce à l'aide de plusieurs zombies, afin qu'ils ne puissent plus agir contre lui. C'est un adversaire rusé et intelligent.
Le meilleur moyen de le vaincre est de détruire la statue qui l'enchaîne en la plongeant dans l'eau du donjon. Si le hurleur s'échappe autrement, la potion des Pygmées peut sauver les investigateurs d'une mort violente. D'autres solutions peuvent se présenter à des joueurs inventifs. Le gardien devra juger des mérites de leurs plans.

Si les investigateurs défont le hurleur rampant et s'en sortent vivant, ils reçoivent 4D6 points de Santé Mentale. Si la créature s'échappe et tue des habitants de la région, les investigateurs perdent 1D3 points par mort dont ils entendent parler, et ils seront nombreux.
Livrer le *Regnum Congo* à Dame Clare Heaterington leur vaut une récompense financière et sa gratitude. Elle leur ouvre les portes de l'aristocratie britannique, se traduisant par une augmentation de + 1D10 points de Crédit pour chaque investigateur survivant.

Crédits

« L'horreur des Jermyn » reprend des éléments de *Screaming Crawler* par David Conyers © 2003 qui a paru dans le numéro 1 de *Dreaming in R'lyeh*, et fut ensuite réimprimé dans *In Lovecraft's Shadow*, numéro 1, 2007 édité par Ron Shiflet.

Le scénario comprend également des éléments de la nouvelle *Sweet as Decay* © 2008 par David Conyers et David Witteveen, ayant paru dans l'anthologie *Macabre: A Journey Through Australia's Darkest Fears* éditée par Angela Challis et Marty Young (Brimstone Press, 2009) et *The Spiraling Worm* © par David Conyers et John Sunseri, paru dans *The Spiraling Worm* (Chaosium Inc., 2007).



Scénario 5
Cité sans nom, terreur sans nom

Par Brian M. Sammons

Où les investigateurs redécouvrent une antique cité oubliée ensevelie sous le désert arabe et exhument des secrets pouvant signifier la fin de la civilisation humaine.

En quelques mots...

Grâce à leur flatteuse réputation dans le domaine du surnaturel, les investigateurs sont contactés par Lord Stourton, un noble anglais qui souhaite les engager pour monter une expédition dans l'impitoyable désert d'Arabie, le Quart vide.
Là, ils retrouveront un ancien compagnon d'aventure de Lord Stourton, Ahmed Mikhay'el. Bien que rendu fou par le désert, ce dernier prétend pouvoir les conduire à la légendaire cité oubliée d'Irem, la Cité sans nom. Et c'est effectivement le cas.
Mais les investigateurs ne sont pas seuls dans le désert. Un groupe rival est sur la trace de la Cité des Piliers. Il faut les battre de vitesse. Ce n'est pas qu'une question d'honneur, mais aussi de survie de l'humanité. Qui exhumera le premier les secrets du temple de Cthulhu ?
D'autant plus que les dangers ne manquent pas : naturels sur le chemin, le désert n'étant pas le dernier d'entre eux, et surnaturels une fois sur place, les Grands Anciens ayant laissé des traces impies de leur passage dans la ville abandonnée.

Implication des investigateurs

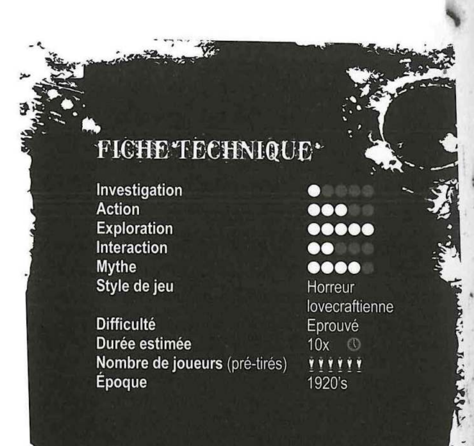
Quatre mille dollars, plus les frais, c'est une offre qui ne se refuse pas.

Enjeux et récompenses

Si la mission confiée aux investigateurs a un but purement archéologique, visant à s'assurer le prestige d'une découverte historique, elle prend au final une toute autre ampleur. Dans le temple de Cthulhu, les investigateurs ne contempleront rien de moins que la fin du monde. Leurs actes auront une chance de la retarder, mais un échec pourrait accélérer sa venue...
La folie rôde dans les rues ensablées et les souterrains oubliés d'Irem. La plus grande récompense est encore d'en sortir vivant et sain d'esprit. Et dans le cas contraire, les joueurs auront des récits épiques à partager avec leurs amis !

Ambiance

Un voyage dans une contrée médiévale et aride, un trajet à bout de souffle dans l'un des déserts les plus inhospitaliers du globe, et pour finir une course-poursuite dans les ruines d'une cité du Mythe... L'ambiance peut être celle d'un film catastrophe oppressant ou d'un *pulp* d'aventure échevelée, à la discrétion du gardien.



À l'affiche

Ahmed Mikhay'el
Archéologue arabe, Mikhay'el a perdu la raison en trouvant la mythique Cité des Piliers. Adopté par un village du désert où il attend depuis des années, il sent que le temps de repartir pour la Cité sans nom approche. Le télégramme qu'il envoie en Angleterre déclenche toute l'aventure. Mais dans l'ombre d'Ahmed plane celle d'un autre Arabe dément...

Nigel Stedford
Homme de confiance de Lord Stourton, le commanditaire des investigateurs, Nigel est un aventurier anglais parfaitement typique, habitué à traiter avec les peuples autochtones et à survivre dans le désert. Il va guider les investigateurs jusqu'au village où se terre Ahmed.

Malcolm Garwell, alias Malcolm Gaston
Sorcier bicentenaire, adorateur de Cthulhu, il souhaite retrouver dans Irem les prophéties d'un oracle antique ayant prédit le lieu et la date du réveil de son maître. Accompagné de sbires humains, d'habitants des sables et d'une paire de chthoniens, il arrive sur les lieux juste avant les investigateurs.

Les fantômes d'Irem
Les esprits des bâtisseurs d'Irem hantent toujours leur ancestrale cité, sous forme translucide. Plus farceurs que vengeurs, ils joueront des tours aux investigateurs sans gêner leur exploration. Du moins tant que ces derniers ne touchent pas à leurs corps plongés dans un sommeil éternel.

Al-Abbas ibn-Rasid
Ancien ver-sorcier, condamné par ses pairs à être dévoré par des asticots jusqu'à la fin des temps, ibn-Rasid est parvenu à prendre le contrôle de la vermine qui le tourmentait. Sorti de sa prison, il occupe maintenant la légendaire bibliothèque de la Cité sans nom, où, bien que devenu l'un des plus puissants sorciers de notre monde, il souffre de la solitude.

« Au plus profond du désert d'Arabie gît la Cité sans nom, dévastée et silencieuse, ses murs presque recouverts par le sable d'innombrables éons. Elle devait être là avant que l'on ne pose les premières pierres de Memphis et avant que l'on ne cuise les briques de Babylone. Aucune légende n'est assez vieille pour lui donner un nom, ou pour se souvenir qu'elle fut jamais vivante ; mais on l'évoque à voix basse autour des feux de camp, et les vieilles murmurent sous les tentes des cheikhs, ce qui fait que toutes les tribus la conjurent sans savoir pleinement pourquoi. C'est de cet endroit que rêvait Abdul Alhazred le poète dément avant de chanter son couplet inexpliqué : 'N'est pas mort ce qui à jamais dort et au cours des siècles peut mourir même la Mort.' »

H.P. Lovecraft, *La Cité sans nom*

Le dernier scénario de ce recueil emmène les investigateurs au Yémen, puis dans le cœur désolé du Quart Vide à la recherche de la fabuleuse Irem, la Cité des Piliers, où de nombreux secrets du retour de Cthulhu attendent d'être découverts.

Si certains spécialistes du Mythe prétendent qu'Irem des Piliers et la Cité sans nom sont deux endroits distincts, d'autres affirment qu'elles ne font qu'un. C'est l'hypothèse retenue par l'auteur de ce scénario. Si cela risque de semer la confusion chez une partie de nos lecteurs, tel est la nature du Mythe. Après tout, même H.P. Lovecraft n'hésitait pas à se contredire de temps en temps, pour le bien d'une histoire.

Basée sur les événements de la nouvelle *La Cité sans nom*, ce scénario est destiné à des investigateurs expérimentés ayant une connaissance raisonnable du Mythe de Cthulhu. Il convient idéalement à 3–6 joueurs qu'il occupera pendant environ 2 ou 3 soirées.

En option, le méchant de ce scénario, Malcom Garwell, peut être membre de l'Ordre hermétique du Crépuscule d'Argent, présenté dans la campagne *Les Ombres de Yog-Sothoth*. En tant que tel, ce scénario peut facilement être utilisé en prélude ou en détour de cette campagne classique, si le gardien ne souhaite.

Introduction du gardien

Le culte de Cthulhu, aussi ancien que sans pitié, s'étend sur le monde entier, mais il n'est pas omniscient pour autant. Bien que le but de toute leur existence soit de contribuer au retour de leur seigneur et savourer sa gloire, ils n'ont en réalité pas d'idée précise sur la façon dont ce grand événement doit se dérouler. La plupart des adorateurs l'acceptent, c'est pour eux une question de foi. Les vrais croyants savent que ce jour béni finira par advenir et que le Grand Cthulhu sortira des flots. Mais comme pour toutes les religions, une minorité veut en savoir plus.

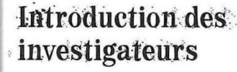
Issu d'une longue lignée d'adorateurs de Cthulhu, Malcom Garwell est lui-même très âgé. Pour autant qu'il puisse s'en souvenir, il était obsédé par la question de savoir quand les Étoiles seront propices et où R'lyeh se dressera. Au fil des années, Malcom a croisé d'autres acolytes se posant les mêmes questions, et ils ont fini par former leur propre cabale à l'intérieur de la secte, se consacrant à percer ces secrets. Ils pensent qu'en sachant quand aura lieu le grand événement, ils pourront amasser leur pouvoir au moment précis où ils en auront le plus besoin. Savoir des décennies, voire des siècles, à l'avance quand Cthulhu fera résonner son appel aura non seulement pour effet de donner à la secte un avantage tactique sur bien des points, mais cela renforcera également leur foi à tous. Comme vous vous en doutez, plus la foi d'un adorateur est forte, plus il est dangereux.

De plus, puisque la secte pense que Cthulhu a besoin d'une aide humaine pour revenir dans notre monde, ce qui est l'une des principales raisons de son existence, savoir quand il aura besoin d'eux ne peut qu'améliorer leur efficacité.

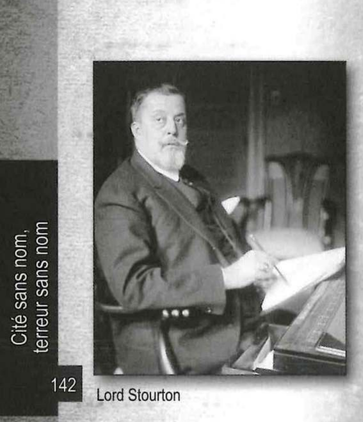
Inversement, si cette information devait tomber entre des mains s'opposant au grand jour, la situation serait problématique. Si l'humanité n'est rien comparée au Grand Cthulhu, une flotte de cuirassés patrouillant les eaux où R'lyeh doit se lever lors de ce jour miraculeux pourrait empêcher la secte de remplir ses devoirs. Et puis, il y a les ennemis non-humains de Cthulhu et ses semblables. Par exemple, les mi-go semblent aimer la Terre telle qu'elle est et ils pourraient décider d'intervenir pour la préserver Après tout, les différentes formes de vie du Mythe ne s'entendent pas cordialement.

Les recherches de Malcom au sujet des mystères de Cthulhu et de R'lyeh ont porté leurs fruits. Il a découvert la mention d'un grand temple de Cthulhu dans l'antique cité oubliée d'Irem. Ce temple était dirigé par un puissant roi-sorcier appelé Aga'ram, dont la faculté à percevoir le futur n'a jamais été égalée et ne le sera jamais. Il exploita son don de voyance pour accumuler un pouvoir inimaginable, et certains prétendent que cela explique pourquoi il choisit de suivre Cthulhu. Il savait le retour de Cthulhu inévitable, y compris la date précise et le lieu exact. On dit qu'Aga'ram a peint ces prédictions sur les murs de son temple.

Si c'est vrai (et ça l'est), alors ce serait la réponse à toutes les questions de Malcom Garwell. Malheureusement, s'il a appris tout ce qu'il y a à apprendre sur l'adoration de Cthulhu, Irem lui est quasiment inconnue. C'est pourquoi il est allé voir un expert.



Introduction des investigateurs


Lord Stourton

Les investigateurs sont contactés par George Landseer, le troisième Lord Stourton, l'un des nantis oisifs aux titres fantaisistes si nombreux en Angleterre, ne sachant que faire de son argent et passionné par l'archéologie. Ses nobles parents l'ont laissé s'adonner à sa passion, pensant qu'il se lasserait de creuser. Il ne s'est pas arrêté. À 66 ans, George est devenu l'un des archéologues les plus savants des deux côtés de l'Atlantique.

Voici quelques-unes des raisons pour lesquelles il peut contacter les personnages des joueurs.

1. Il est associé à une université ou un musée auquel est lié un investigateur pratiquant l'archéologie, l'histoire, l'anthropologie ou une autre spécialité académique.
2. Les investigateurs ont acquis une réputation d'experts ou de régleurs de problèmes dans le domaine de l'étrange et de l'occulte auprès des cercles huppés. Peut-être leurs noms ont-ils été cités dans les journaux à ce propos.
3. Si les investigateurs ont joué l'un des scénarios précédents de ce recueil, les personnages de ces aventures peuvent les recommander à George. Dame Clare Heatherington, qui apparaît dans « Le Retour du Molosse » et « L'Horreur des Jermyn » est parfaite dans ce rôle. Des suggestions de liens avec d'autres scénarios publiés apparaissent dans l'Appendice.
4. Les noms des investigateurs sont apparus dans des articles de journaux locaux traitant d'histoires étranges et occultes.
5. Le grand classique : un ou plusieurs investigateurs sont des amis ou de la famille éloignée de Lord Stourton.

Que les investigateurs soient Britanniques ou pas, l'occasion de rencontrer un véritable Lord anglais de la réputation (et de la fortune) de George est trop belle pour la laisser passer. Le rendez-vous peut avoir lieu dans l'une des nombreuses demeures de Stourton, dans un club ou un restaurant luxueux, ou dans un autre endroit suffisamment privé et impressionnant. Sur place, Stourton se présente, au besoin, résume ses quarante ans de recherches archéologiques, puis commence un long monologue (cf. en encart).

Une fois son discours terminé, Stourton tend aux investigateurs la note qu'il a reçue (document 1), expliquant qu'il aimerait les engager pour se rendre au Yémen, aller voir son ami Ahmed et, s'il consent à retourner à Irem, l'y accompagner. Stourton s'excuse de ne pouvoir faire le voyage, vu son âge et sa santé (si on lui demande, il précise qu'il a des ennuis cardiaques). Il souhaite avoir un rapport détaillé, des photographies et, s'ils trouvent la cité, une détermination précise de sa position. Il ajoute que si quelqu'un doit se vanter d'avoir découvert Irem, c'est Ahmed et lui, et certainement par « ce bâtard de Gaston ou qui qu'il soit ».

Stourton couvrira tous les frais du voyage, plus une rondelette somme de 4 000 dollars (un test réussi de Négociation peut la porter à 6 000 dollars). Il s'arrange également pour qu'un ami de confiance, Nigel Stedford, les attende au port yéménite d'Al Hudaydah pour leur servir de guide.

Recherches

Avant de partir pour le Yémen, les investigateurs souhaiteront peut-être faire des recherches tant qu'ils ont accès à des bibliothèques et des journaux locaux. Voici ce qu'ils peuvent apprendre sur les principaux sujets.

Malcom Gaston

S'informer sur cet homme mystérieux ne donne pas grand-chose d'utile, puisque ce nom était un alias pour l'adorateur de Cthulhu, Malcolm Garwell. Le rusé magicien n'a pas vécu deux cents ans en étant imprudent. Il n'a laissé aucune trace, mais n'ayez crainte, les investigateurs finiront par faire sa connaissance.
Le mieux qu'ils puissent obtenir est sa description par Lord Stourton. « C'est un homme de presque quarante ans, aux cheveux noirs et aux yeux verts. Il fait un mètre quatre-vingt et pèse environ quatre-vingts kilos. Il parlait avec un accent américain. »

Le chauffeur disparu

Chercher le chausseur disparu de Stourton, un homme appelé Jacob Davis, ne donne pas beaucoup plus de résultats. Davis était quelqu'un de fiable et responsable, dans la quarantaine, avec une épouse et deux filles. Il était le chauffeur de confiance de Lord Stourton depuis vingt et un ans. Il a disparu le 8 juin sans laisser de trace.

À l'insu de tous, Davis est tombé dans un piège monté par Garwell à l'intention de Lord Stourton, afin de ne laisser aucune piste derrière lui. Déjoué, il a abattu l'innocent, puis invoqué un Vagabond Dimensionnel pour se débarrasser du corps. On ne reverra jamais Jacob Davis.

Il est temps. Il est temps de repartir. Il va se passer quelque chose et je dois être là.

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 1

Irem

Avant de parcourir le globe à sa recherche, les investigateurs souhaiteront sans doute en apprendre un peu plus sur la mystérieuse « Cité sans nom ». Ils auront l'essentiel (document 2) en lisant un ou deux des livres de Stourton sur le sujet, qu'il peut leur fournir s'ils les demandent. Ils sont intitulés *Legends of Irem: the City of Pillars* (*Les Légendes d'Irem, la Cité des Piliers*) et *In Search of the Nameless City* (*À la recherche de la Cité sans nom*). Ces informations sont également disponibles dans de vieux livres traitant de mythologie, d'occultisme ou de folklore.
Les investigateurs auront d'autres informations s'ils ont accès à des ouvrages du Mythe parlant de Cthulhu, de l'histoire antique ou des sectes du Proche-Orient. Elles sont découpées en trois parties (documents 3, 4 et 5), à distribuer graduellement au fil du temps et des ouvrages compulsés

Le récit de Lord Stourton

Au cours des 25 dernières années, je suis devenu l'un des experts reconnus sur le sujet d'une cité antique, légendaire et perdue, appelée Irem. Et cela bien que je n'y aie jamais mis les pieds et que, avant 1889, je ne croyais même pas à son existence. Je pensais que ce n'était rien de plus qu'une histoire de fantômes, une ville hantée que les Bédouins évoquaient pour faire peur à leurs enfants. Pourtant, avec la même facilité que je classais la Cité sans nom dans le registre de la fantaisie, un homme instruit en histoire et en archéologie, la prenait au sérieux. C'était le professeur Ahmed Mikhay'el, un érudit égyptien et un bon ami. Il m'a accompagné lors de plusieurs de mes expéditions, mais lorsqu'est venue l'heure de chasser son rêve, de trouver Irem des Piliers, j'ai refusé de partir. Une folie, ai-je pensé. Trop occupé, lui ai-je dit. Eh bien, Ahmed a organisé sa propre expédition et il est tout de même parti.
Dix mois plus tard, il entrait en chancelant dans un petit village yéménite bordant le vaste désert du Rub al-Khali, appelé Al-Afan. Heureusement, il avait là des amis qui m'ont contacté et se sont occupés de lui le temps que j'arrive. Le voir m'a fait un choc, tant il avait changé. Il avait perdu beaucoup de poids, ainsi que son œil gauche. La blessure infectée semblait avoir été faite par une griffe bestiale. Il avait pris un tic nerveux : ses mains tremblaient sans cesse comme prises de convulsions. Plus étonnant encore, ses cheveux noirs étaient parsemés de blanc. Le pauvre Ahmed marmonnait en se balançant d'avant en arrière, bien qu'il eût été en sécurité dans le village depuis trois semaines.
Quand il a enfin semblé me reconnaître, il a eu un moment de clarté et il a seulement dit : « Je l'ai trouvé ». Je lui ai demandé plusieurs fois ce qu'il avait trouvé, jusqu'à ce qu'il finisse par hurler « Irem! ». C'est tout ce qu'il a dit, malgré tous mes efforts. Je suis resté à ses côtés cinq jours, mais je n'ai pas eu d'autres réponses. J'avais l'intention de le ramener au Caire pour le faire interner dans un asile, quand l'ancien du village m'a dit qu'Ahmed pouvait rester à Al-Afan et qu'il serait bien traité. Je sais que cela peut paraître irresponsable, laisser ainsi un homme dans l'état d'Ahmed dans un village désertique et sordide, mais durant mon séjour, j'avais vu comment les habitants le traitaient. Avec un étrange mélange de peur et de tendresse. C'était plus qu'il ne pouvait espérer dans un asile surpeuplé. Alors, je leur ai laissé Ahmed et j'ai dit au revoir à mon ami, que je ne pensais jamais revoir. Avant mon départ, il m'a dit une chose, puis il est retombé dans son charabia habituel. Il m'a dit : « Un jour, je repartirai à Irem. Quand il sera temps, je le saurai. Tu viendras avec moi, quand il sera temps, n'est-ce pas ? »
À partir de ce jour, j'ai dévoré tous les textes que j'ai pu trouver concernant Irem des Piliers. J'ai lu certains des ouvrages les plus obscurs, les plus anciens et les plus atroces que l'on puisse imaginer. Par deux fois, j'ai tenté de retracer le trajet d'Ahmed vers la Cité sans nom, en vain. Cependant, grâce aux vastes connaissances que j'ai réussi à accumuler en deux décennies de recherches, Irem est devenu le sujet de mes deux livres. C'est pour cette raison que j'ai été contacté par un riche Américain appelé Malcom Gaston.
Éloquent et charismatique, Gaston était également cultivé et désireux d'apprendre tout ce qu'il y a à savoir au sujet d'Irem. Il s'est arrangé pour jouer de ma vanité. Et pourtant, après l'avoir rencontré quelques fois, j'en suis venu à le détester et à le craindre. Dans ma longue carrière aux quatre coins du monde, j'ai rencontré beaucoup de gens, et j'ai appris à les jauger. Par deux fois, ce talent m'a sauvé la vie dans les terres désolées d'Arabie. Je suis maintenant certain que je lui dois la vie une troisième fois.
Après avoir appris tout ce que je pouvais lui transmettre, Malcom voulait me voir une dernière fois. J'inventais des excuses, mais il insistait. Alors, j'ai fini par accepter un rendez-vous. Puis, cette nuit-là, j'ai envoyé mon chauffeur, porteur d'un message disant que l'un de mes petits-enfants était subitement tombé malade et que je devais partir pour être à ses côtés. C'était un mensonge, une lâcheté, mais j'espérais que cela mettrait fin au harcèlement de Gaston. C'était il y a un mois et mon chauffeur n'est toujours pas réapparu. La police n'a rien pu faire, puisque Malcom Gaston était apparemment un faux nom. J'ignore toujours qui était cet homme ou ce qui a pu arriver à mon malheureux domestique.
Et soudain, il y a une semaine, j'ai reçu une lettre du Yémen. Sans signature, avec un tampon de Sana'a. J'ai compris que j'avais des nouvelles d'Ahmed pour la première fois depuis des années. Je ne peux m'empêcher de penser que les deux événements ne sont pas une simple coïncidence.

L'être sans âge s'est tourné vers moi, m'a arrêté d'un regard et a déclaré : « Jeune homme, la plus grande ruse de ceux qui vénèrent le Grand Cthulhu est qu'ils se trouvent là où l'on ne s'attend pas à les trouver. » J'ai demandé où était cet endroit. Il a souri et déclaré : « La Cité des Piliers, que les hommes appellent Irem quand ils ont le courage d'en parler. Ceux qui la connaissent mieux l'appellent simplement la Cité sans nom, et cela suffit, car telle est la souillure que le mal et la mort y ont laissée. Elle se trouve à plusieurs lunes au sud, dans un vaste désert maudit des dieux, appelé Rub al-Khali dans la langue arabe, ce qui signifie « le Quart Vide ».

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 3

Irem : une histoire résumée

Cité mythique, perdu dans le désert d'Arabie, parfois appelée Iram, Ubar, Cité des Piliers, Ville aux Mille Colonnes, ou Cité sans nom.

De nombreuses légendes entourent la ville. Certains prétendent qu'elle a été créée par des créatures d'une taille et d'une force gigantesque. D'autres que ses créateurs sont « ceux du ciel », qui y sont encore de nos jours. Des mythes plus crédibles suggèrent qu'elle fut construite par un roi nommé Shabbad, ayant osé bâtir un paradis sur terre dépassant celui des cieux.

Toutes les légendes prétendent qu'Irem fut détruite. Par une pluie de feu provoquée par un dieu en colère, selon certains. Par « les fouisseurs du dessous », selon d'autres. Un récit dit simplement qu'un « grand bruit venu des Cieux » a abattu la fière cité. Quoi qu'il en soit, Irem s'est perdue dans les brumes du temps, et n'est plus qu'un lieu hanté, à éviter si l'on s'en approche dans les dunes mouvantes d'Arabie.

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 2

à la recherche d'indice. Si le lecteur a déjà lu entièrement les ouvrages en Mythe en question, il ne risque plus de perte de SAN, mais n'obtient pas à nouveau les bonus de compétence. Dans le cas contraire, le livre l'affecte normalement. Si les investigateurs ont pour principe d'éviter les ouvrages du Mythe en raison d'expériences malheureuses, peut-être les livres de Stourton citent-ils ces extraits.

Le voyage

Lord Stourton achète à tous les investigateurs des billets pour un petit bateau à vapeur qui part pour Al Hudaydah cinq jours après que le groupe a accepté le travail. Le *Nemean Lion* est vieux, rouillé et le confort est loin d'être de première classe, peu de personnes fortunées se rendant au Yémen. La durée du voyage dépend du point de départ des investigateurs (7 depuis Southampton, par exemple), mais il se déroule dans le calme et la relaxation. Les investigateurs gagnent même un petit bonus de + 1D3 SAN.

Le Yémen

Débarquer à Al Hudaydah dans les années vingt revient à faire remonter le temps jusqu'au Moyen Âge. Les routes ne sont pas goudronnées, ni même pas pavées. Les maisons sont en brique de terre crue ou en

pierre taillée. La plupart n'ont pas de verre à leurs fenêtres et certaines des habitations les plus pauvres ont encore un toit en chaume. Naturellement, les bâtiments disposant de l'électricité ou de l'eau courante sont rarissimes. Bien qu'elles soient primitives selon les standards occidentaux, les maisons sont souvent peintes de couleurs vives et presque tous leurs occupants sont fiers d'avoir une demeure propre et rangée.

Les Yéménites sont des musulmans stricts. Quiconque n'adhère pas à leurs coutumes, comme les femmes qui exposent leurs cheveux et leur peau ou les hommes qui boivent de l'alcool en public, sont regardés avec dédain. S'ils ne sont pas ouvertement hostiles, les Yéménites se méfient des étrangers et ne leur parlent pas facilement. Toutefois, ils ont tendance à croire que tous les blancs sont de riches Européens ou Américains. En payant un pot-de-vin, appelé un bakchich, les investigateurs trouveront des gens prêts à leur parler et à les aider. Malheureusement, cela signifie également que les biens et les services seront outrageusement surévalués, les Yéménites estimant que les investigateurs peuvent se le permettre.

L'ami de confiance de Lord Stourton, Nigel Stedford, attend les investigateurs sur le quai. La cinquantaine, il a une santé et une force incroyable pour son âge. C'est l'incarnation parfaite du gentilhomme anglais, mélange d'aventurier et de chasseur, agréable, fiable et modeste.

Après avoir conduit le groupe à un hôtel pittoresque, Stedford commence aussitôt les préparatifs de leur voyage. Les investigateurs que ces choses intéressent peuvent l'accompagner, mais il les préviendra que ce n'est pas nécessaire, puisqu'il a l'habitude de ce genre de choses. Et il s'avère que Stedford est aussi bon qu'il le prétend. Avant le coucher du soleil, il a trouvé un moyen de transport pour Sana'a, la capitale du Yémen, et la prochaine étape de leur voyage.

Stedford informe les investigateurs qu'ils voyageront à l'arrière d'un vieux camion transportant plusieurs barils de poissons salés. Il fait partie d'une caravane de quatre véhicules, mais le marchand de poisson est le seul à pouvoir prendre des passagers… ou à l'accepter. L'odeur du poisson en plein soleil sera épouvantable, mais le prix est correct, seulement 10 dollars par personne pour un trajet de trois jours. L'autre avantage, explique Stedford, est qu'avec autant de gens dans la caravane, il y a peu de risques qu'ils soient attaqués par des bandits. Enfin, moins de risques en tout cas.

Une fois de plus, Stedford tient parole. Le voyage se déroule sans incident. Trois jours après, le groupe peut admirer Sana'a, une grande ville entourée de hautes et anciennes murailles. Située dans de hautes montagnes, Sana'a reçoit plus de précipitations

Après la deux cent trente-sixième coupure, Kith-Khanan parla des Paroles Sacrées qu'il reçut du Grand Cthulhu. Il cria que durant ses dix-huit ans d'errance, il avait visité de nombreux endroits et vu des choses merveilleuses. Il en nomma beaucoup, et les scribes remplirent une légion de rouleaux avec ses souvenirs, mais une fois qu'il commença à parler du Temps de Sa Venue, tous furent chassés de la caverne, à l'exception d'une poignée de prêtres et de moi-même.

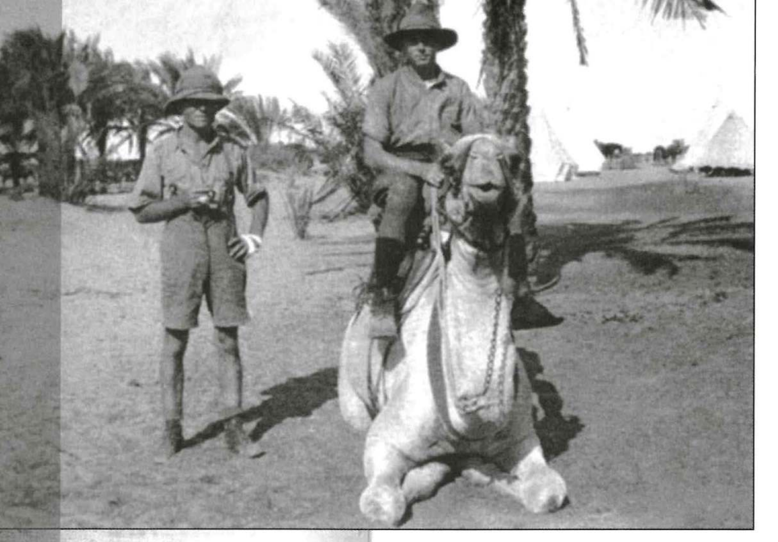
C'est alors que Kith-Khanan confessa son mensonge. En vérité, il n'avait pas été béni par les rêves du Grand Cthulhu, mais avait tout appris d'un temple en ruine dans la cité désertique hantée d'Irem. Là, il cherchait les sanctuaires de Nug et Yeb, deux des plus grands Chevreaux de la Chèvre Noire. Il s'est égaré en revenant à la surface, et a rapidement découvert un temple consacré au Grand Cthulhu. C'est là qu'il a contemplé les divines peintures d'Aga'ram, l'oracle mort depuis des siècles, montrant les étoiles et les cartes du monde tel qu'il existait dans l'ancien temps. Grâce aux souvenirs de ces peintures, il put nous montrer où R'lyeh est submergée sous les flots. Son manque de compréhension des mouvements célestes ne lui a pas permis de connaître le Temps exact de la Grandeur.

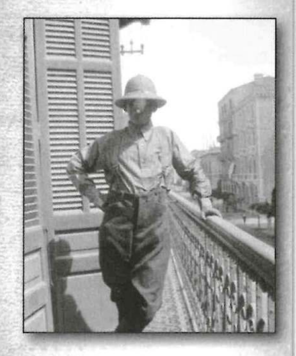
Après qu'il eut raconté son histoire, nous eûmes pitié de l'hérétique. On lui trancha la langue par laquelle il avait menti, on lui retira les yeux avec lesquels il avait vu ce qu'il ne méritait pas de voir, et il fut confié à un serviteur du Grand Cthulhu pour qu'il le punisse selon Ses désirs.

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 4

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 5

Enfin, dans ma cinquante-troisième année, j'ai pu trouver mon chemin jusqu'au plus impressionnant temple du Grand Cthulhu que mes yeux n'aient jamais contemplé. Étonnamment, il n'était pas sous les vagues, ou même sur la côte, mais comme le temps des montagnes de Han, éloigné de l'océan, prouvant l'influence du Grand Cthulhu sur toute la terre. Irem, la Cité des Piliers, la Cité sans nom, demeure d'Aga'ram, des vers-sorciers et d'autres terreurs antiques. En suivant les indications du dernier parchemin de la confession de Kith-Khanan, j'ai trouvé les restes de la grande entrée de l'ancien quartier des temples. Là, à côté de la main géante qui attend à jamais le retour de la Clé d'Argent, j'ai marché cinquante pas vers le soleil couchant. Une fois passé la colonne gravée de symboles usés dédiés à la gloire d'Yig le Seigneur des Serpents, je me suis tourné vers ma patrie et j'ai marché trente-trois pas vers le puits sec. Je suis descendu dans le puits, à travers un trou dans sa paroi, et dans les tunnels sous le sable. Rapidement, j'ai trouvé les sanctuaires de Nug et Yeb, et peu après, le Temple de Cthulhu. Il était bien plus vaste que je ne l'avais imaginé, et mes pauvres mots sont bien incapables de lui faire justice. Ma quête des enfants de la mer et des seigneurs qu'ils vénèrent se termine enfin. Il n'y a plus rien de part le monde que je souhaite voir.





Nigel Stedford
55 ans, guide et ami de confiance

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Arabe	65 %
Athlétisme	58 %
Crédit	60 %
Écouter	51 %
Équitation : chameau	54 %
Orientation	73 %
Pister	70 %
Premiers soins	38 %
Histoire naturelle	62 %
Archéologie	67 %
Survie dans le désert	73 %

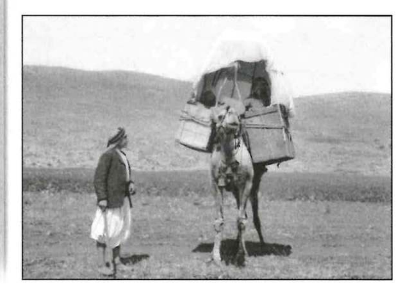
Attaques

• Bagarre — 70 %
Dégâts 1D3 + Impact
• Revolver Webley Mk IV — 50 %
Dégâts 1D10
• Carabine « Bolt Action » Savage 1920 — 65 %
Dégâts 2D6 +2

que n'importe quelle autre région du pays. La végétation est luxuriante, ce qui tranche avec la sauge éparse qu'ils ont pu voir pendant trois jours.
Stedford se charge de trouver un logement et du reste du voyage, si les investigateurs le laissent faire. Il leur dit que la prochaine étape ne sera pas aussi facile que le trajet depuis Al Hudaydah. Ils voyageront en bordure du désert Rub al-Khali, en s'arrêtant dans de petites villes pour acheter de l'eau et de la nourriture. Ils auront besoin de chameaux, puisqu'il n'y a pas de routes là où ils vont. Al-Afan, le village où vit le professeur Mikhay'el, se situe à 610 kilomètres d'ici. Stedford explique qu'un chameau ayant bu et mangé tout son saoul avance à une vitesse de 50 km par jour. Il faudra donc entre 12 et 14 jours pour atteindre Al-Afan, à moins d'un imprévu. Puisqu'il a beaucoup de villages et de trous d'eau sur le chemin, Nigel recommande de prendre un chameau par personne, plus un par 200 kilos de nourriture, d'eau et d'équipement qu'ils souhaitent emporter.

Nigel Stedford

Guide et compagnon de longue date de Lord Stourton, il n'y a pas plus loyal et fidèle que Nigel. À moitié explorateur, archéologue et chasseur, c'est un individu flamboyant. Ses cheveux brun roux commencent tout juste à grisonner et ses yeux bleus sont toujours vifs et alertes. Son accent élégant et son éternelle pipe complètent le portrait d'un aventurier anglais typique. À son âge, il est aussi jeune et fringuant qu'un homme de vingt ans de moins.
Ayant passé des années en Afrique et au Proche-Orient, Nigel à l'habitude de traiter avec les indigènes, dont il parle la langue et connaît les coutumes. Il est compétent en survie dans le désert. En bref, c'est allié parfait pour aider les investigateurs à traverser le mortel Rub al-Khali.



De Sana'a à Al-Afan

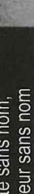
Ce voyage peut être aussi mouvementé ou aussi ennuyeux que le souhaite le gardien. Il s'agit essentiellement de rendre d'un minuscule village au bord du vaste désert Rub al-Khali à un autre minuscule village, quasiment identique au précédent, mais un à trois jours plus loin. Ce sont de petits groupes de maisons en brique crues, avec des toits en chaume, encerclant le puits central. Chaque village dispose d'eau en abondance, mais la nourriture est plus rare, coûtant entre 5 et 10 dollars par jour. Il est possible d'acheter des chameaux dans les villages, pour remplacer ceux qui auraient été perdus, mais le prix sera d'au moins 200 dollars. Si le gardien désire animer cette partie de l'aventure, nous recommandons vivement les trois suggestions suivantes.

Des voleurs dans la nuit

Les Américains et les Américains attirent l'attention dans les petits villages du désert. Malheureusement, une partie de cette attention vient des membres les moins fréquentables de la communauté. Si un investigateur laisse ses bagages sans surveillance, il y a une bonne chance (au moins 50 %) qu'il ne les retrouve pas en revenant. Si un membre de l'expédition s'isole pour une raison ou une autre, le gardien est libre de faire apparaître trois à quatre vauriens qui vont lui faire comprendre son erreur, ne l'épargnant que contre un bon prix.
Passer une nuit dans un village permet d'être protégé des éléments, mais expose à d'autres ennuis, comme le vol. Les malfaiteurs, souvent des enfants discrets et agiles, peuvent entrer sans bruit dans la pièce où dort un investigateur, s'introduisant par la plus petite des ouvertures. Un point d'entrée pourrait être la fenêtre juste entrouverte pour laisser sortir la chaleur oppressante du désert.
Si le gardien décide de mettre des voleurs et des brigands sur le chemin des investigateurs, il peut provoquer une série d'événements intéressante, surtout s'ils dérobent un objet à l'importance vitale.

Pillards du désert

Même si c'est un stéréotype hollywoodien, les raids de bandits arabes n'étaient pas rares au début du vingtième siècle. Le groupe le



plus célèbre était les Bédouins, une race d'Arabes nomades n'ayant pas de terre fixe. Ils vivaient de l'élevage de chameaux et de moutons, mais aussi du pillage, du vol et de l'enlèvement.

Un groupe de pillards bédouins consiste en 10 + 5D10 hommes. Ces fiers guerriers portent des vêtements en laine tissus manuellement, certains se rasent le crâne, mais tous affichent une longue barbe. Ils chargent depuis les dunes, montés sur les chameaux, brandissant des armes de toutes sortes, allant d'anciens cimeterres et mousquets à des armes à feu plus modernes. En raison de l'influence britannique sur le Proche-Orient, les pillards ne tueront pas de blancs s'ils peuvent l'éviter, préférant faire payer une rançon à leur riche famille. Les autres, y compris les Arabes, ne sont pas aussi bien lotis.

Si on rencontre des Bédouins en petit nombre, comme par exemple une troupe d'une douzaine de chasseurs, ils peuvent être amenés à converser et à marchander avec les investigateurs. Les Bédouins sont intéressés par les pièces d'or et d'argent, les bijoux, les montres et, bien sûr, l'eau et la nourriture. Ils n'ont pas grand-chose à troquer, mis à part de vieux objets de famille (et pas nécessairement *leur* famille), de la viande séchée, des vêtements et couvre-chefs du désert. Cependant, ils connaissent le désert comme leur poche, et peuvent marchander leurs informations. Si les investigateurs parviennent à sympathiser avec un groupe de Bédouins, ils bénéficieront de guides compétents qui pourront non seulement les conduire à travers le désert, mais aussi leur faire éviter les autres pillards bédouins.

Bédouins

Répétez autant de fois que nécessaire

	APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU	PV	Impact
1	10	10	13	13	12	08	12	11	11	+ 1D4
2	09	15	14	15	11	09	11	14	13	+ 1D4
3	11	11	10	12	13	10	16	08	12	+ 1D4
4	10	13	12	17	16	06	08	13	15	+ 1D6
5	12	12	16	11	10	08	10	12	11	+0

Compétences

Anglais (1 sur 10) 40 %
Arabe 75 %
Athlétisme 63 %
Dissimulation 57 %
Écouter 60 %
Équitation : chameau 80 %
Pister 60 %
Survie dans le désert 65 %
Trouver Objet Caché 58 %

Attaques

• Cimeterre 40 %
Dégâts 1D8 +1 + Impact
• Dague 35 %
Dégâts 1D4 +2 + Impact
• Pistolet à poudre noire 25 %
Dégâts 1D6 +1
• Revolver .41 30 %
Dégâts 1D10
• Fusil à poudre noire 40 %
Dégâts 1D10 +4
• Fusil Mauser 1898 45 %
Dégâts 2D6 +4

Tempêtes de sable

Apparaissant sans prévenir, ces puissantes tempêtes peuvent durer de quelques minutes à plusieurs heures ou jours. Si on leur en laisse le temps, ses bourrasques furieuses chargées de sable décapent la peinture, rongent l'acier et dévorent les chairs, ne laissant que les os. À l'approche d'une tempête de sable, chacun abandonne ses occupations et se met à couvert. En plein désert,

Les chameaux

Un bon chameau est la clé d'un voyage dans le désert. Des chameaux adultes en bonne santé peuvent parcourir entre 40 et 55 kilomètres par jour pendant plusieurs semaines, avec des pointes à 80 kilomètres par jour pendant quelques jours. Un chameau peut transporter 200 kilos lors d'un long trajet, mais il a besoin de 5 à 10 kilos de nourriture et de 40 à 80 litres d'eau par jour, selon la température et le poids de son chargement. Toutefois, quand un chameau a bien bu, il peut survivre 4 jours sans eau, bien qu'il ait toujours besoin de nourriture. Le cinquième jour, il devra boire jusqu'à 120 litres et se reposer une journée entière. S'il ne peut pas boire, il commence à dépérir, et au cours du sixième jour, il meurt. Un chameau coûte entre 100 et 150 dollars, quoique les tarifs risquent d'êtres plus élevés pour les « riches » investigateurs.

Une fois que les investigateurs auront atteint la Cité sans nom, ils auront développé la compétence Équitation : chameau à 15 %. Les deux animaux étant semblables, un personnage possédant la compétence Équitation : cheval peut l'utiliser pour un chameau, avec un malus de –10 %.

Chameau (Camelus dromedarius)

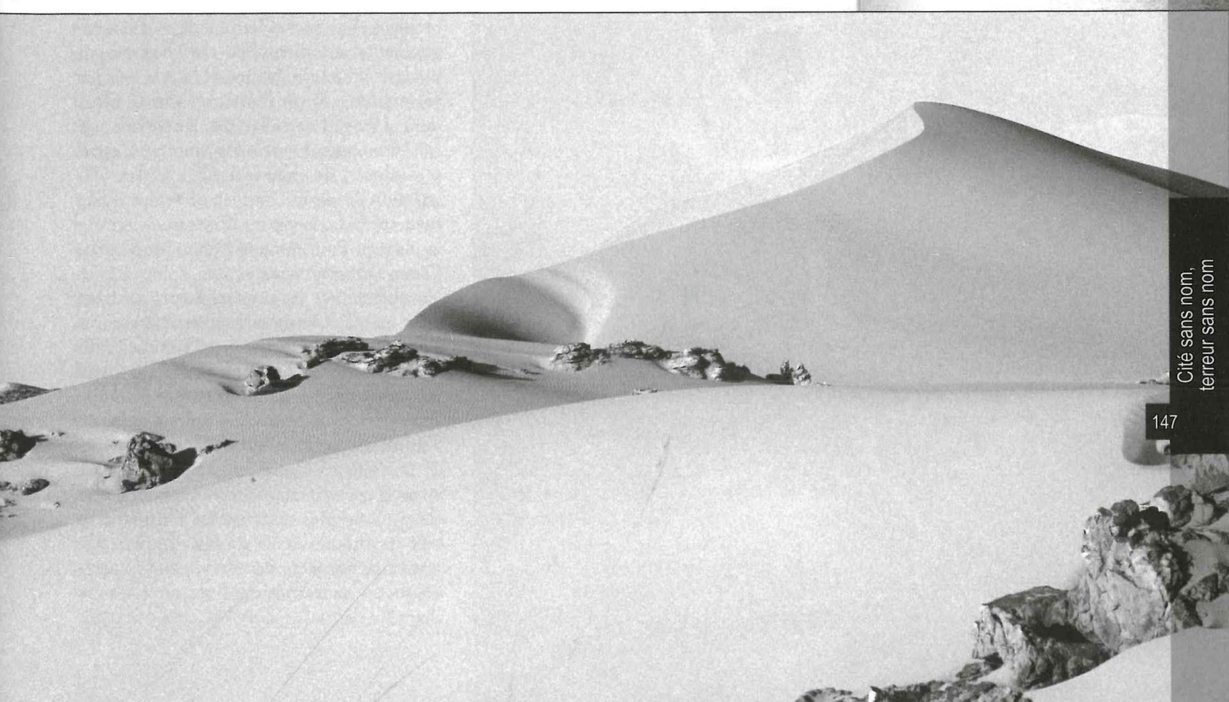
Carac.	jet	moyenne
CON	2D6 +6	15
DEX	3D6	10-11
FOR	4D6 +18	32
TAI	4D6 +21	35
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement 10
Impact moyen + 3d6
Points de Vie 24

Compétences

Survivre sans eau 85 %
Simuler la maladie 60 %



Attaques
- Morsure 25 %
  Dégâts 1D6
- Ruade 10 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Crachat 40 %
  Dégâts -1D6 APP (perte temporaire)

Protection : 3 points de peau

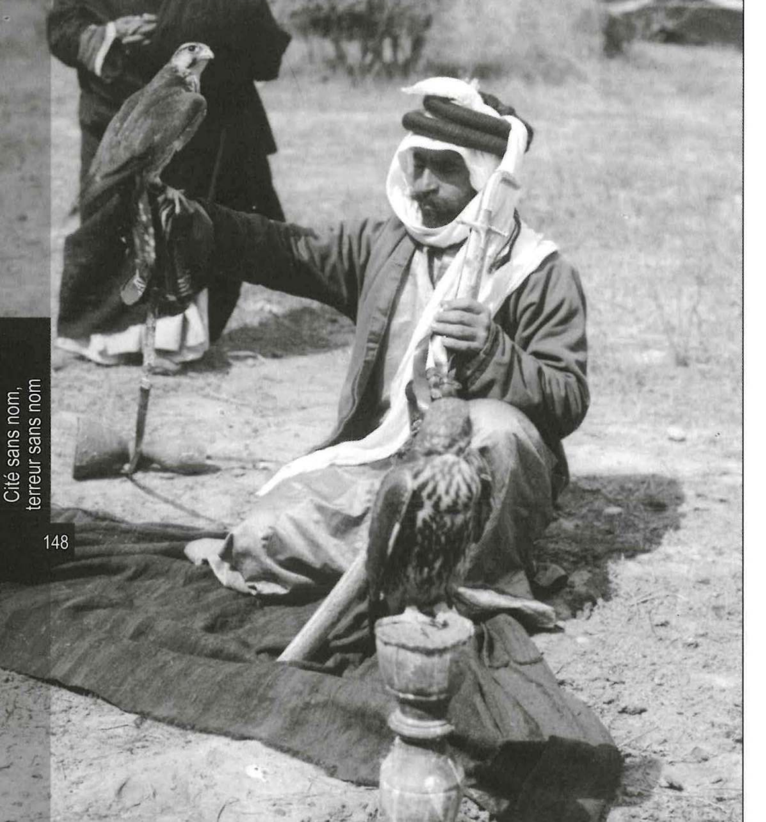
Compétence : Survie dans le désert (01 %)

Les personnages possédant cette compétence à 10 % ou plus savent comment survivre dans des régions désolées et sèches, où l'eau est rare. Ils savent s'habiller de façon adaptée, trouver des abris, dormir en sécurité, chasser et préparer la nourriture, gérer des problèmes médicaux comme les insolations ou la déshydratation et connaissent les propriétés des différentes plantes et le comportement et la nature des animaux que l'on y croise. Ne faites pas de test de compétence à moins qu'il ne manque un facteur important à la survie.
Survie dans le désert est normalement spécifique aux déserts d'Afrique, d'Amérique du Nord, d'Amérique du Sud, d'Australie ou d'Asie. Quand un personnage voyage dans un désert d'un autre continent, il fait ses tests à la moitié, voire au quart de son niveau nominal, selon la situation.
Avec un niveau de 60 % ou plus, il n'est pas nécessaire d'effectuer de test, sauf dans les conditions les plus extrêmes, comme se perdre sans abri ni provisions, ou être pris dans une tempête de sable.

l'expédition peut se protéger sous d'épaisses couvertures ou à l'intérieur des tentes s'il fait nuit. Quant aux chameaux du groupe, tant qu'ils tournent le dos au vent, leur cuir devrait supporter n'importe quelle tempête, à l'exception des plus violentes et des plus longues.
Un investigateur pris par surprise dans une tempête de sable court un réel danger. Si plus d'un quart de sa peau est exposé aux poussières dans l'air, il subit 1 point de dégâts tous les 4 rounds. Plus il est exposé, plus il perd ses points de vie rapidement. S'il est complètement exposé, en étant nu ou en portant des vêtements en tissu léger comme de la soie, il perd 1 point de vie par round. De plus, tenter d'ouvrir les yeux dans la tempête sans protections oculaires peut provoquer un aveuglement temporaire ou une cécité permanente, à la discrétion du gardien.

Enfin à Al-Afan

Après plusieurs jours de voyage dans le désert, les investigateurs épuisés atteignent Al-Afan. Ce modeste village ressemble à tous ceux que l'expédition a traversés jusqu'ici. En arrivant à Al-Afan, Stedford suggère qu'ils aillent voir l'ancien du village. Après avoir trouvé un petit homme d'aspect fragile, appelé Najir et prétendant tenir ce rôle, les investigateurs peuvent s'enquérir du professeur Mikhay'el. L'ancien mène le groupe jusqu'à une petite maison en briques crues, peinte en jaune vif et décorée de nombreux chapelets de billes, de curieux fragments de poteries et de plusieurs bouquets de fleurs sauvages du désert aux pétales pâles. Arrivé devant la seule entrée du bâtiment, une arche ouverte sans porte, Najir baisse le regard, appelle Mikhay'el, puis se carapate. Un test de Psychologie remarque qu'il est terrifié par l'habitant de la maison jaune. À travers l'ouverture, les investigateurs entendent une voix sèche parlant anglais avec un léger accent, qui les prie d'entrer.



Une fois à l'intérieur, les investigateurs voient une salle dénuée de tout ameublement, à l'exception d'un matelas tissé où est assis le professeur Ahmed ibn Mikhay'el. D'apparence quasi squelettique, il ne doit pas peser plus de 55 kilos. Ses cheveux et sa barbe sont longs et hirsutes, emmêlés et pointant selon des angles étranges. L'orbite blessée où se trouvait autrefois son œil gauche n'est pas couverte, ce qui fait de son visage un spectacle pénible. Ses amples vêtements bruns tombent autour de lui comme une tente sur un poteau.
Avant que quiconque ne puisse se présenter ou donner des explications, Ahmed se lève, roule son matelas malpropre, attrape le ballotin en tissu à côté de lui, les accroche ensemble avec un bout de corde, puis balance le ballotin par-dessus son épaule. Alors, il dit calmement : « Qu'est qui vous a pris autant de temps ? Je suis prêt à partir à Irem depuis plusieurs jours. »
Les conversations avec le professeur Mikhay'el seront brèves et sans doute incohérentes. Si les investigateurs lui demandent comme il savait qu'ils venaient, il répond : « Le vent l'a murmuré à mon oreille ». À propos d'Irem, il dit : « Les grognements rudimentaires de l'homme ne peuvent lui rendre justice. Il faut la voir par soi-même. » Si on l'interroge sur la façon dont il va retrouver la ville, il répond : « Je vais simplement suivre les ombres. C'est le seul moyen de trouver Irem. » Enfin, à la question de savoir combien de temps il faut pour atteindre la ville : « Toute une vie, pour la plupart. Pour nous, quelques jours, si les Dieux sont avec nous. »
Naturellement, les investigateurs peuvent avoir du mal à accepter de suivre un homme à l'aspect et aux propos aussi étranges dans un désert mortel. Cependant, Stedford leur rappellera qu'il est probablement le seul à avoir vu Irem au cours du dernier millénaire. S'ils ne le suivent pas, comment comptent-ils la trouver ? Quant au professeur, si les investigateurs rechignent à le suivre, il leur dira : « Vous êtes déjà venu si loin. Avez vu tant de choses. Tenté de faire le bien. Ce serait une honte de s'arrêter devant la porte du succès sans frapper. Bon, où est mon chameau ? »





Si les investigateurs interrogent les villageois sur le professeur halluciné qui réside chez eux depuis des années, ils obtiennent toutes sortes de réponses cryptiques. Certaines des remarques possibles sont : « Il ne fait qu'un avec le désert », « Il parle aux esprits », « Son âme a été touchée par Allah ». Tous les villageois sont d'accord sur le fait que Mikhay'el doit être respecté et craint.

Avant que l'expédition ne quitte le village, Nigel Stedford rappelle aux investigateurs que ce sera leur dernier arrêt civilisé avant qu'ils ne s'embarquent dans la partie la plus dangereuse du voyage, la marche dans une région inconnue du Rub al-Khali. En conséquence de quoi, il faut qu'ils achètent ici toutes les fournitures, la nourriture et l'eau dont ils auront besoin, car une fois qu'ils auront quitté le village, ils devront se contenter de ce qu'ils auront emporté avec eux. Nigel recommande d'acquérir le double de chameaux qu'ils n'en ont déjà. Il suggère que ces nouveaux achats ne portent que de l'eau, qui servira aux chameaux portant l'équipement et les membres de l'expédition. Il rappelle au groupe qu'un chameau ne peut se passer d'eau que quatre jours et comme ils ne savent pas combien de temps ils passeront dans le désert totalement aride du Rub al-Khali. Ils pourraient employer l'eau portée par ses seconds chameaux à prolonger la vie des premiers jusqu'à huit ou dix jours, si nécessaire. Bien sûr, les chameaux supplémentaires ne recevront pas d'eau et mourront après cinq ou six jours, mais il faut faire des sacrifices pour trouver Irem. Heureusement pour l'expédition, des villageois sont prêts à leur vendre des chameaux pour cette « quête sacrée » au prix raisonnable de 100 dollars la tête.

Professeur Ahmed ibn Mikhay'el

Diplômé en archéologie et en histoire à l'université du Caire, parlant plusieurs langues, Ahmed était le parfait compagnon de voyage pour Lord Stourton. Du moins, jusqu'à ce qu'il décide de partir seul à la recherche d'Irem et revienne transformé. Maintenant, le bon professeur n'est plus que l'ombre de lui-même. Mesurant presque un mètre soixante-dix, il ne pèse plus que 55 kg. Ses cheveux et sa barbe sont longs et hirsutes, emmêlés et pointant selon des angles étranges. Son œil gauche a été arraché par une goule, ne laissant qu'une orbite béante.

Si ibn Mikhay'el a toujours eu un comportement un peu étrange, durant le voyage, il agit parfois comme s'il était une tout autre personne. Son niveau d'anglais se détériore, mais sa voix est plus claire et assurée. Même ses tremblements nerveux semblent diminuer. Durant ces périodes, l'esprit d'Abdul Al-Azrad prend le contrôle du corps où il s'est établi. Dans cet état, Ahmed peut être un trésor d'information sur l'histoire et le Mythe.

L'Arabe dément

Ce n'est pas par hasard qu'Ahmed ibn Mikhay'el est toujours fou après toutes ces années. Ce n'est pas non plus un hasard s'il a survécu à son premier voyage à Irem et qu'il possède dorénavant une forme limitée de clairvoyance. En errant dans la Cité des Piliers, seul après que les horreurs d'Irem eurent décimé son expédition, Mikhay'el est tombé sur les restes d'un homme dans une salle entourée de cruels instruments de tortures. De son vivant, l'homme avait eu beaucoup en commun avec Mikhay'el. Tous

Professeur Ahmed ibn Mikhay'el

49 ans, érudit possédé

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19 (25)	Connaissance	95 % (99 %)
INT	16 (08)	Intuition	80 % (40 %)
POU	12 (26)	Volonté	60 % (99 %)

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Anglais	70 % (11 %)
Arabe	80 % (90 %)
Athlétisme	60 %
Bibliothèque	69 % (57 %)
Écouter	47 %
Équitation : chameau	56 % (67 %)
Grec	27 % (50 %)
Irémique	01 % (70 %)
Langues du Mythe (toutes)	01 % (65 %)
Latin	50 % (65 %)
Mythe de Cthulhu	11 % (90 %)
Sciences formelles :	
- astronomie	15 % (77 %)
Sciences humaines :	
- anthropologie	57 % (43 %)
- anthropologie	80 % (33 %)
- histoire	71 % (83 %)
Sciences occultes	43 % (81 %)
Trouver Objet Caché	54 %

Attaques

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + Impact

Sortilèges : Aucun (Al-Azrad connaît tous les sorts utiles au gardien)

* Les caractéristiques et les compétences entre parenthèses sont celles d'Abdul Al-Asrad lorsqu'il prend le contrôle d'ibn Mikhay'el. Ces valeurs peuvent être inférieures à celles dont il bénéficiait de son vivant, mais la possession diminue ses facultés.

Le Rub al-Khali

Cette vaste étendue désertique occupe la partie sud de la péninsule arabique. De forme vaguement rectangulaire, il s'étend sur 1 000 km d'est en ouest et de 500 km du nord au sud. Son nom, que l'on peut traduire par « le Quart Vide », est une description exacte. Il n'y a rien, à part une mer de dunes à perte de vue. C'est l'une des régions les plus inhospitalières et stériles du monde. Même les fiers bédouins ne s'y risquent pas.
Durant les mois d'été, la température moyenne est de 45 degrés. Les précipitations annuelles s'élèvent à 2 centimètres, et cette mousson a lieu durant la saison des pluies, entre février et avril. Durant le reste de l'année, il ne pleut pas du tout. Comme la pluie du printemps s'évapore aussitôt, on ne trouve pas d'eau dans le désert, même avec un guide expérimenté. Pour ces raisons, la plupart des Arabes évitent le Rub al-Khali et il faudra attendre les années trente pour qu'il soit traversé par un Européen.

deux étaient des érudits arabes, tous deux étaient partis en quête des secrets d'Irem. C'est pour ces raisons que l'esprit torturé du défunt n'eut aucun mal à posséder le corps de Mikhay'el. Cet esprit, qui hantait les couloirs d'Irem depuis d'innombrables années, posséda Mikhay'el parce qu'il désirait ardemment transmettre des informations du pays des morts à la terre des vivants. Et ce n'est pas étonnant. Lors de sa première vie, il avait écrit l'un des livres les plus savants, les plus honnêtes et les plus impies jamais commis. À cette époque, on l'appelait Abd Al-Azrad, ou Abdul Alhazred, auteur du Kitab al-Azif, qui finit par être connu sous le nom de *Necronomicon*.

Après avoir terminé son Kitab al-Azif, la légende prétend qu'il fut dévoré par une créature invisible, en plein jour, alors qu'il marchait dans les rues de Damas. Pourtant, d'autres érudits du Mythe, dont Laban Shrewsbury, pensent qu'Al-Azrad n'a pas été consommé à Damas, mais renvoyé dans la Cité sans nom. Là, l'Arabe dément connu une mort horrible aux mains des maîtres inhumains auprès de qui il avait étudié et qu'il avait trahis en écrivant ce qu'il avait appris dans son Kitab al-Azif. Le débat fait rage depuis des années, mais dans le cadre de scénario, la deuxième option est la bonne.

Ainsi, Abd Al-Azrad hantait les tunnels d'Irem depuis une éternité. Cependant, le monde des morts n'est pas aussi limité que celui des vivants, et Al-Azrad, qui était déjà un prophète talentueux, vit loin dans le futur et assista à une époque où les étoiles seront propices et où Cthulhu sera à nouveau libre. Souhaitant prévenir le monde de cette apocalypse proche, Al-Azrad entrevit une occasion lorsque le professeur Ahmed ibn Mikhay'el découvrit ses restes. Al-Azrad posséda le professeur et tenta de lui apprendre ce qu'il savait. Malheureusement, l'esprit de Mikhat'el n'était pas à la hauteur de la tâche, surtout après avoir vécu les horreurs d'Irem. Ainsi, le lien entre eux deux n'est pas complet. Le mieux qu'Al-Azrad puisse faire est de lui transférer de petits fragments d'informations et de mener le professeur fou hors d'Irem et à l'abri d'Al-Afan. Là, Mikhay'el attendrait, car Al-Azrad avait senti que, des années plus tard, un groupe d'explorateur tenterait de contrecarrer les plans de Cthulhu et de ses sbires, venu d'une terre lointaine à la recherche d'Irem. Naturellement, ces étrangers auraient besoin d'un guide.

Le professeur Mikhay'el devrait être interprété comme un personnage mystérieux, auquel on ne fait pas une confiance totale. Laissez les joueurs s'interroger sur les « véritables » plans de Mikhay'el. Laissez-les s'inquiéter de tous. Après tout, ils placent la vie de leurs personnages entre les mains d'un dément, et cela ne va pas sans mal. Pour que les choses restent intéressantes, le professeur fou lâche parfois des bribes d'informations sur le Mythe de Cthulhu, sans jamais répondre à la moindre





question. Mikhay'el n'est pas délibérément sournois, mais son esprit est si embrumé qu'il a du mal à organiser ses pensées. À mesure que l'expédition s'approche d'Irem, le lien entre Mikhay'el et Al-Azrad se renforce. Sa personnalité change lentement, mais sûrement. Il prend confiance. Ses tremblements nerveux sont moins prononcés.

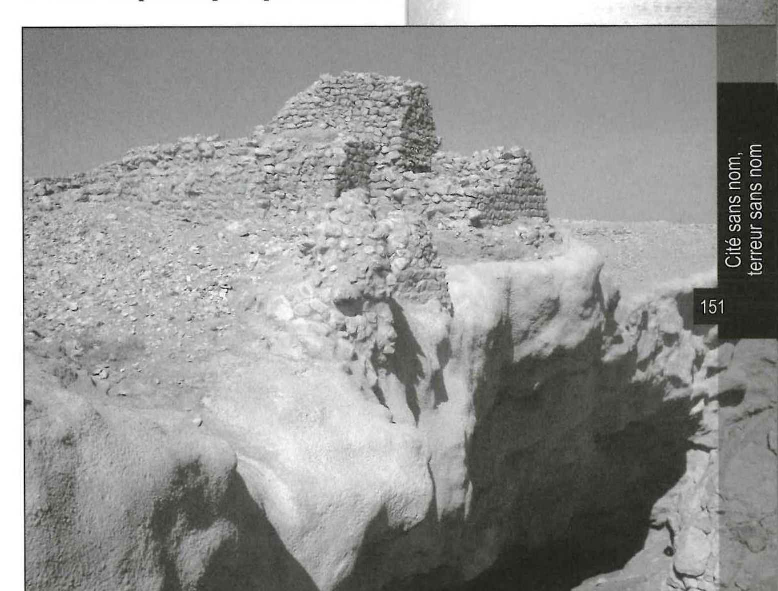
Vers la Cité sans nom

Sous les indications de Mikhay'el, l'expédition entame son voyage vers Irem en partant au nord-est. Pour éviter le pire de la chaleur du désert, ils voyagent de nuit en campant le jour. Il y a six nuits de trajet entre Al-Afan et Irem, sans compter d'éventuels délais. Lors de la cinquième nuit, Stedford s'adresse aux investigateurs : « Eh bien, nous sommes au point de non retour. Si nous voulons rentrer à Al-Afan, il faut le faire maintenant, tant que la moitié de nos chameaux sont abreuvés. Ceux de l'autre moitié sont déjà mourants et ne tiendront sans doute pas un jour de plus. Si nous continuons, les risques de mort lente augmentent chaque jour. Même si nous trouvons Irem, s'il n'y a pas là-bas un puits, une source, une oasis ou un autre moyen de se procurer de l'eau, nous n'aurons aucune chance d'en sortir vivant. » Si les investigateurs ont l'air de vouloir repartir pour Al-Afan, Mikhay'el tentera de les convaincre de continuer. Quant à Stedford, il suivra la décision du groupe.

Irem, la Cité des Piliers

Après une semaine ou plus de voyage dans le désert inhospitalier, les investigateurs ont la surprise d'apercevoir Irem. Arrivés au sommet d'une énième dune de sable, l'antique cité s'étend devant eux. C'est une nuit de pleine lune, qui illumine les ruines d'un halo laiteux. À la surface, il ne reste de la Cité sans nom que des piliers brisés et des sections de murs effondrées marquant les emplacements des bâtiments.

Puisque les investigateurs arrivent de nuit, ils peuvent tenter des tests de Trouver Objet Caché. En cas de succès, ils remarquent la lumière de lampes et de feux dans une petite zone de la partie est de la ville. C'est le campement de Malcom Garwell. Les investigateurs ont maintenant l'avantage sur lui, puisqu'ils savent qu'ils ont des rivaux à Irem. Malcom n'est pas au courant de l'arrivée des investigateurs, mais ces derniers ont certainement des lanternes ou des lampes torches à la main pour se guider de nuit. S'ils ne pensent pas rapidement à les



Un bienfait récompensé

En dehors du bonus de + 1D3 SAN par prisonnier bédouin secouru, le gardien a d'autres moyens de récompenser les investigateurs bons samaritains. Même si les Bédouins n'accompagnent pas le groupe dans sa fouille d'Irem et disparaissent dans le désert une fois libérés, ils peuvent encore être utiles. Lors d'une bataille ultérieure contre Malcolm, les habitants des sables, les chthoniens ou d'autres horreurs d'Irem, alors les investigateurs sont en fâcheuse posture, le gardien peut faire arriver des pillards bédouins menés par les anciens prisonniers, chargeant dans la mêlée pour aider leurs nouveaux amis. Ou, une fois que les investigateurs devront quitter Irem, les Bédouins peuvent les attendre pour leur fournir eau, nourriture et sauf-conduit jusqu'à la ville la plus proche.

éteindre dès qu'ils ont repéré le campement, Malcolm et ses habitants des sables ont à leur tour droit à des tests de Trouver Objet Caché pour remarquer les lumières des investigateurs se détachant clairement au sommet d'une dune nue.

En arrivant de nuit dans Irem, il est difficile d'estimer sa taille. À vue de nez, les investigateurs estiment qu'elle fait environ trois kilomètres de large, du moins pour la section se trouvant face à eux, et plusieurs kilomètres de profondeur. En fait, avant sa chute, Irem couvrait quinze kilomètres carrés, ce qui en fait une grande cité pour son époque et un vaste terrain à explorer de nos jours. Afin de faciliter leurs fouilles, les investigateurs souhaiteront sans doute attendre l'aube, qui n'est que dans deux heures de toute façon. Ils peuvent également préférer profiter de la couverture de la nuit pour s'approcher discrètement du campement imprévu et voir ce qui s'y passe.

Espionner le campement

À condition de réussir des tests de Trouver Objet Caché et d'Intuition, les investigateurs repèrent Malcolm « Gaston » et le reconnaissent d'après la description qu'en a donnée Stourton. Son campement est composé de plusieurs grandes tentes. L'une sert à entreposer l'équipement d'excavation, le pétrole pour les lampes, plusieurs caisses de dynamite et la nourriture pour Malcolm et son entourage d'adorateurs de Cthulhu. Une autre tente leur sert de dortoir. Dans une troisième sont entreposés vingt gros tonneaux remplis d'eau. Les habitants des sables résident dans une quatrième. Enfin, bien que ce ne soit pas une tente à proprement parler, une toile carrée soutenue par quatre poteaux forme une espèce de toit. Il protège des rayons mortels du soleil quatre humains ligotés et attachés à des piquets. Ces captifs sont tout ce qui reste d'un groupe de Bédouins que Malcolm a capturé et qu'il donne à manger à ses sbires non-humains. Si les investigateurs devinent le destin cruel qui attend ses pauvres âmes et ne peut rien faire pour les sauver, ils perdent 1D3 SAN par vie perdue.

À la discrétion du gardien, les habitants des sables pourraient être habillés de longues robes en lambeaux et de turbans, une écharpe couvrant leur visage. Ces habits ne seraient là que pour l'effet théâtral, afin que les investigateurs ne sachent pas ce qu'ils affrontent. Le moment où un investigateur va frapper un sbire à coup de pelle, faire tomber son turban et révéler l'atroce visage d'un habitant des sables vaut bien d'ignorer le fait que ces derniers ne portent généralement pas de vêtements.

Premier sang ?

Contrairement à la plupart des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, celui-ci donne un avantage unique aux investigateurs : ils savent où est leur ennemi. Une opportunité pareille est trop rare pour la laisser passer. Si les investigateurs sont bien armés, ils souhaiteront peut-être attaquer Garwell et ses alliés tant qu'ils ont un atout dans la manche.



Nouvel ouvrage du Mythe

Les Habitants du désert profond
(Dwellers of the Deep Desert)

Bien que Malcolm Garwell soit versé dans l'adoration de Cthulhu, après avoir décidé d'aller à Irem, il a réalisé qu'il entrait dans un terrain inconnu. Grâce à ses relations dans le milieu clandestin de l'occultisme, il s'est procuré ce petit livre parlant des horreurs que l'on peut affronter dans les ergs. Il le garde en permanence dans sa tente, où les investigateurs peuvent le trouver s'ils vont jusque-là.
Écrit en anglais en 1875 par David Fischner, qui prétend avoir rencontré ces horreurs alors qu'il appartenait à la légion étrangère française, le livre relate les légendes, le folklore et les mythes de nombreuses cultures du désert. S'intéressant plus particulièrement à l'Afrique et au Proche-Orient, il contient de brefs chapitres sur l'Amérique du Nord et l'Australie.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
Anthropologie, Histoire naturelle et Sciences occultes : 1
SAN : 2
Sortilèges : Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler un Chthonien.

Dans ce cas, il revient au gardien de décider du résultat. Si les investigateurs suivent un plan bien pensé, il n'y a pas de raison de ne pas les récompenser avec une victoire facile. Inversement, s'ils foncent dans le tas sans se soucier de tactique, ils récolteront ce qu'ils sèment.
Si vous ne voulez pas que Garwell soit tué si facilement, faites-le appeler à l'aide un ou deux chthoniens, invoqués plus tôt pour l'aider à creuser dans le sable dense d'Irem. Ces horreurs tentaculaires dorment à quelques centaines de mètres du campement quand elles ne sont pas occupées à creuser sous les ordres du magicien maléfique ; elles répondent à son appel en quatre rounds. Si les chthoniens s'avèrent trop puissants pour les investigateurs, un test réussi de Mythe de Cthulhu ou une intuition démente peuvent faire penser à trouver refuge dans la tente des tonneaux, sachant que les chthoniens refusent de s'approcher de l'eau.
Il y a autant d'habitants des sables que le gardien en a besoin. Ils peuvent être un petit groupe d'une huitaine ou une troupe de vingt ou plus. Durant le combat, ils attaquent férocement au début, mais une fois qu'une bonne partie d'entre eux a été tuée ou grièvement blessée, ils fuient, n'aimant pas suffisamment Garwell pour mourir pour ses beaux yeux. Néanmoins, les habitants des sables sont haineux, revanchards et, surtout, affamés. S'ils s'enfuient, ils ne vont pas bien loin. Ils se cachent dans les ruines de la cité, puis traquent les investigateurs à l'odeur, attendant un moment propice pour les attaquer.
Quant aux autres adorateurs de Cthulhu, leur nombre dépend également du gardien. Garwell peut être accompagné de cinq à vingt membres subalternes de la secte. Si leurs capacités magiques sont limitées, ils manient bien les armes et se battent à mort, sachant que Malcolm leur fera bien pire s'ils ne remplissent pas leur devoir envers Cthulhu.
Toutefois, si les investigateurs décident de ne pas attaquer Garwell, mais plutôt de l'éviter, c'est aussi possible. Irem est assez grande pour cela. De plus, il se trouve que le campement de Garwell est installé à quasiment trois kilomètres de l'endroit où Mikhay'el va conduire les investigateurs. S'ils suivent cette option non-violente, les investigateurs peuvent croiser des groupes d'habitants des sables en pleine excavation chaque fois que le gardien le désire. Une fois que Garwell aura connaissance de la présence des investigateurs, il leur tendra peut-être un piège.

Habitants des Sables

Les yeux et les oreilles disproportionnés des habitants des sables expliquent leurs sens surdéveloppés, ainsi que leur capacité à voir dans le noir. Grands et maigres, ils sont toutefois aussi forts, voire plus forts, que des hommes. Leur peau rugueuse est incrustée de sable, tandis que leurs visages ressemblent à ceux des koalas.

Chthonien
Ils sont décrits dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*

Répétez autant de fois que nécessaire

CON	40	Endurance	99 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	50	Puissance	99 %
TAI	60	Corpulence	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Déplacement 6/1 en creusant
Impact + 6D6
Points de Vie 50

Attaques
• Tentacule 80 %
Dégâts Impact/2. Chaque round, cette larve peut attaquer avec 1D8 tentacules. Si l'un d'eux touche, il s'accroche et absorbe le sang au rythme de 1D6 points de CON par round.
• Écrasement 80 %
Dégâts 5D6 + Impact

Protection : 5 points, et il régénère 5 points de vie par round.

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : 2/1D20



5 Habitants des Sables
Répétez autant de fois que nécessaire

	CON	DEX	FOR	TAI	INT	POU	PV	Impact
1	16	13	10	17	10	12	17	+ 1D4
2	15	11	15	19	09	10	17	+ 1D6
3	13	14	12	18	11	15	15	+ 1D4
4	15	12	13	20	10	08	18	+ 1D6
5	14	10	11	16	12	16	15	+ 1D4

Déplacement 8

Compétences
Se Cacher 60 %
Sentir 70 %
Discrétion 50 %
Trouver Objet Caché 50 %
Pister 55 %

Attaques
• Griffes 30 %
Dégâts 1D6 + Impact

Protection : 3 points de peau épaisse

Sortilèges : Les habitants des sables ayant un POU de 14 ou plus peuvent connaître 1D4 sorts si le gardien le souhaite.

Perte de SAN : 0/1D6





Un gardien éternel

Si le gardien souhaite que les investigateurs aient une dose d'action et de danger dans Irem, le pilier sacré d'Yig est une bonne solution. Lorsqu'un investigateur s'en approche, il ne remarque rien de spécial. Mais après avoir détourné le regard un instant, que ce soit pour répondre à quelqu'un, parce qu'il a entendu un bruit ou d'autres raisons, il voit maintenant un serpent géant lové près du pilier, un cobra immense, mesurant plus de 4 mètres de long, avec une marque en forme de croissant sur la tête. Il s'agit en fait d'une bête magique, un serpent sacré de Yig. Il frappe quiconque s'approche à moins de trois mètres du pilier. En règle générale, une personne mordue meurt après quelques minutes d'une agonie insoutenable, ses crochets délivrant un venin mortel (POT 16) pour lequel il n'existe aucun antipoison. Les actions du serpent dépendent de celles des investigateurs et de la volonté du gardien. S'il est tué, le serpent sacré se change aussitôt en poussière, prouvant sa véritable nature et provoquant la perte de SAN indiquée.

Serpent sacré de Yig

CON	14	Endurance	70 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact moyen	+0
Points de Vie	11

Compétences

Apparaître de nulle part	99 %
Discrétion	90 %
Se Cacher	70 %

Attaques

• Morsure 99 %
Dégâts 1 plus venin mortel (VIR 16)

Protection : 2 points d'écailles magiques

Perte de San : 0/1D4 une fois qu'il est identifié en tant que créature surnaturelle

Les habitants des sables sont un peuple grincheux. Leur émotion prédominante est la haine pour les autres espèces ; c'est ce qui le motive. Ni lâches, ni téméraires, ils ne fuient pas à la première difficulté mais n'insistent pas face à un adversaire nettement supérieur. S'ils sont contraints à fuir, les habitants des sables ont tendance à ne pas trop s'éloigner, attendant la première opportunité pour se venger.

En combat, les habitants des sables portent deux coups de griffes à chaque round. À la discrétion du gardien, ils peuvent s'équiper de haches, de pelles, de pioches et d'autres armes blanches. Leurs chances de succès sont alors de 30 %.

Et maintenant ?

Contrairement à beaucoup d'autres aventures de l'*Appel de Cthulhu*, ici la menace n'est pas immédiatement identifiable. Les investigateurs ne sont pas là pour sauver le monde, ou du moins ils ne le savent pas encore, et un vaste choix d'action s'ouvre à eux. Après tout, ils ont été engagés pour trouver Irem, ce qu'ils ont fait. Mais que faire maintenant ? Vont-ils attaquer immédiatement les forces de Malcolm ou les éviter ? S'ils le voient sacrifier les Bédouins à ses habitants des sables ou ses terrassiers chthoniens, le choix sera facile. Et si Malcolm et compagnie repèrent les investigateurs, ils attaqueront aussitôt, ce qui déclenchera les hostilités.

Quitter Irem et partir en courant n'est pas une solution, tant que les investigateurs n'ont pas l'eau nécessaire pour le voyage. Bien sûr, Garwell et ses adorateurs de Cthulhu ont des tonneaux pleins d'eau, mais les investigateurs l'ignorent tant qu'ils n'ont pas examiné le campement ennemi. S'ils mentionnent le manque d'eau, Mikhay'el dira qu'il avait trouvé un puits à sa dernière visite et qu'il peut les y conduire. Cela mènera les investigateurs sur le chemin que le fantôme d'Al-Azrad souhaite qu'ils empruntent. Pour l'Arabe dément, il est vital de transmettre le savoir peint sur les murs du temple ou, le cas échéant, de le détruire. Il tentera donc d'orienter le groupe dans cette direction, subtilement si possible et directement si nécessaire.

Al-Azrad ira jusqu'à tuer les chameaux du groupe ou à invoquer des monstres du Rub al-Khali pour que les investigateurs restent à Irem jusqu'à ce qu'ils aient découvert le temple. Naturellement, s'il est obligé d'en arriver là, il le fera en secret.

Tempêtes de sable et forces invisibles

Deux fois chaque jour, une tempête de sable se lève au centre de la cité. Elle ne dure que quelques minutes, après le coucher du soleil et juste avant son lever. En s'intéressant à cet étrange phénomène, on découvre que les bourrasques passent toujours au même endroit, une crevasse étroite dans la terre rocailleuse. Les vents sortent en hurlant de l'interstice au crépuscule, mais s'y engouffrent à l'aube. Longue de 5 mètres et faisant moins d'un mètre à son point le plus large, la fente plonge dans la terre rocheuse pendant au moins 7 mètres avant de s'ouvrir sur un volume obscur et inconnu. L'explorer s'avère difficile, la crevasse se trouvant au plafond d'un immense gouffre souterrain. Rien ne permet de descendre, à part des cordes, mais il en faudrait plus de 200 mètres avant d'atteindre le fond. Scruter les ténèbres et en réussir un test de Trouver Objet Caché permet de voir une faible lueur au loin. Cette vaste caverne, appelée l'Abysse brillant, est décrite dans la section Sous Irem.

Les vents désertiques sont en réalité les esprits des premiers habitants d'Irem, qui s'échappent de leur tombe souterraine pour la nuit. Appelés les fantômes d'Irem, ils ne supportent plus la lumière du jour, rejoignant le monde souterrain avant l'aube. Ces spectres non-humains passent généralement inaperçus par l'homme, quoiqu'ils terrifient les animaux. De leur côté, les fantômes n'ont pas l'air outrés de cette intrusion dans ce qui fut autrefois leur fière cité. S'ils s'intéressent aux investigateurs, c'est uniquement par curiosité. Ils peuvent provoquer de petits incidents pour étudier les réactions du groupe. Ces épreuves comprennent les phénomènes classiques associés aux lieux hantés, comme les objets qui se déplacent seuls, les bruits, les odeurs et les images inexpliqués, la sensation d'être touché sur le bras, des zones froides et d'autres aberrations sorties de l'imagination du gardien. La seule chose qui peut mettre les fantômes en colère serait que l'on profane leurs cadavres. Il faut s'en souvenir une fois que les investigateurs pénètrent dans les tunnels sous la ville. Les fantômes d'Irem sont détaillés à la fin de ce chapitre.

Les fantômes d'Irem

Ce ne sont pas des fantômes au sens traditionnel, mais les consciences toujours vivantes des bâtisseurs d'Irem, maintenant libérées de leurs frêles corps physiques. En tant que tel, il y a plusieurs différences significatives entre ces créatures extra-dimensionnelles et de véritables fantômes.

Les fantômes d'Irem sont toujours invisibles. Cependant, on peut distinguer leurs silhouettes inhumaines lorsqu'ils traversent une substance vaporeuse, comme la brume des abysses brillants, de la fumée ou une bourrasque chargée de sable. Cette vision coûte 0/1D6 SAN. Ces êtres peuvent être blessés par la magie ou par des armes ma-

5 fantômes d'Irem
Répétez autant de fois que nécessaire

	DEX	INT	POU	PV	Impact
1	16	13	18	18	—
2	15	16	19	19	—
3	15	14	18	18	—
4	17	15	17	17	—
5	16	14	20	20	—

Déplacement 9 en volant

Compétences
Jouer des tours de fantôme 80 %
Ne pas être vu 95 %

Attaques
• Griffes 50 %
Dégâts 1D6

Protection : Aucune, mais seuls la magie et les armes magiques peuvent les blesser.

Sortilèges : Ils connaissent chacun 1D8 sorts au choix du gardien.

Perte de SAN : 0/1D6

giques, mais pas par autre chose. Ils peuvent facilement passer à travers la matière solide. S'ils craignent et évitent la lumière du soleil (un souvenir de leurs vies physiques), ils ne sont pas blessés ou gênés s'ils y sont exposés. Les sorts affectant les Grands Anciens et assimilés (comme le Signe des Anciens) affectent également les fantômes d'Irem.

À moins que les investigateurs ne dérangent leurs corps momifiés, les fantômes d'Irem se satisfont de les harceler de mauvais tours et d'apparitions fantomatiques. Ils devraient donc être une présence permanente dans Irem, particulièrement dans les tunnels obscurs de son sous-sol. Des zones froides, des images, des odeurs et des sons illusoires, des petits objets se déplaçant par eux-mêmes, des apparitions de ténèbres impénétrables, voici quelques-uns des tours qu'ils peuvent jouer. Les fantômes d'Irem peuvent réaliser ces exploits à volonté et sans dépenser de points de Magie.

Si les fantômes souhaitent prendre des mesures plus directes contre les investigateurs, ils peuvent tenter de posséder l'un d'eux. Cela nécessite une opposition de POU contre POU sur la table de résistance. Si le fantôme l'emporte, il peut contrôler la cible malheureuse pendant un nombre de rounds égal à son POU. Lorsqu'il possède quelqu'un, le fantôme a accès à toutes les pensées, les souvenirs et les langues connues de sa victime. Si la cible remporte le test opposé, le fantôme perd 1D6 points de magie et autant de points de vie, et il ne peut plus tenter de posséder cette personne en particulier.

S'ils sont enragés par la profanation de leurs corps, les fantômes d'Irem manifesteront une forme brumeuse, semi-solide (provoquant la perte de SAN indiquée) et attaqueront. Sous cette forme, les fantômes sont toujours immunisés contre les attaques physiques, mais ils peuvent donner des coups de griffes fantomatiques. Celles-ci ignorent les armures, à moins qu'elles ne soient de nature magique.

L'entrée des tunnels

La première chose que Mikhay'el dit aux investigateurs est de chercher une main géante en pierre. Si on lui demande pourquoi, il répond que c'est un artefact important et l'une des rares choses à Irem qui ne soit pas un Pilier. En explorant la partie ouest de la vile, il suffit de quelques heures pour trouver cette étrange sculpture. Faisant plus de quatre mètres de haut et deux mètres de large, la main repose sur une arche de plus de deux mètres de haut, reliée à un muret d'un mètre de haut et entourant plusieurs bâtiments en ruine. Devant chaque édifice se dresse une colonne sur laquelle sont gravées des inscriptions trop usées pour être lisibles. La plupart sont brisées à des hauteurs variables, mais les rares encore intactes font plus de six mètres de haut. À l'intérieur des bâtiments, les investigateurs trouvent des plafonds étonnamment bas. En fait, les personnes faisant plus d'un mètre et demi doivent se baisser pour entrer. La plupart des édifices sont vraiment en ruine, avec des trous béants dans les plafonds ou les murs. Dans les bâtiments en moins mauvais état, ils peuvent trouver quelques meubles : une table, une chaise ou deux et au moins un autel. Tous ces objets sont taillés dans la pierre et de petite taille, comme s'ils étaient conçus pour des enfants.

À partir de la main sculptée, Mikhay'el dit aux investigateurs d'avancer de cinquante pas vers l'ouest, jusqu'à arriver à une colonne brisée d'un peu moins de 3 mètres de haut. Si on lui demande pourquoi, Mikhay'el répond qu'ils cherchent un puits. Une fois la colonne trouvée, les investigateurs constatent que les symboles gravés à sa surface ont bien mieux résisté aux outrages du temps, mais aucun d'eux ne reconnaît le langage employé, quel que soit leur niveau en Mythe de Cthulhu. Toutefois, un test réussi de cette compétence permet d'identifier un symbole associé au Grand Ancien, Yig.

À partir de là, l'Arabe dément qui guide les investigateurs leur demande de se disperser à la recherche d'un vieux puits en pierre. Malheureusement, il se trouve qu'il est refermé par une plaque de bois et totalement recouvert par le sable. Cela signifie qu'un investigateur pourrait marcher dessus sans le voir, ne s'en apercevant qu'en passant à travers le couvercle de bois et tombant de 12 mètres jusqu'au fond sec du puits, à condition de réussir un test opposé de TAI contre la TAI de 5 du couvercle sur la table de résistance. Bien sûr, ce n'est qu'une suggestion pour les gardiens les plus vicieux.

Les dangers sous Irem

Si le gardien le souhaite, il peut facilement ajouter du danger et de la terreur à cette partie de l'aventure. Après tout, nous sommes à Irem. Voici quelques options :

- **Embuscade d'habitants des sables** : même si les investigateurs pensent s'être débarrassés de Malcolm Garwell et de ses sbires peu après être arrivé à Irem, il peut rester des groupes d'habitants des sables, qui étaient occupés à creuser sous la ville pendant l'assaut du campement. Une douzaine de ces créatures hargneuses peuvent attaquer les investigateurs lorsqu'ils s'y attendent le moins.
- **Surprise chthonienne** : si Malcolm est toujours vivant, il pourrait prendre conscience de la présence des investigateurs et prendre le risque de faire s'effondrer les tunnels en envoyant un chthonien à leurs trousses. Cette brute fouisseuse pourrait jaillir de la paroi d'un tunnel sans prévenir et se mettre à dévorer ces humains si appétissants.
- **Vers-sorciers** : il pourrait y avoir un ou deux vers-sorciers à Irem, occupés à leurs études. Ils pourraient avoir besoin des investigateurs comme sacrifice, comme cobayes ou simplement s'offenser de l'intrusion d'infidèles dans leur ville sainte.
- **Goules** : il y a une raison pour que l'on dise souvent d'Irem qu'elle est hantée par les goules. Comme les vers-sorciers vénèrent la mort, il est naturel qu'ils s'allient avec les mangeurs de morts. Une meute de goules pourrait tomber sur les visiteurs et profiter de la chance de faire un repas chaud, pour une fois.
- **Pièges mortels** : Irem pourrait regorger de pièges du genre à faire réfléchir Indiana Jones à deux fois avant d'entrer. Quelques-uns des dangers qui pourraient attendre l'expédition comprennent les pierres tombant du plafond, les fosses tapissées de pieux, les faux sortant des murs, les flèches empoisonnées, les jets de flamme ou d'acide.
- **Casse-tête et énigmes** : les investigateurs devront peut-être résoudre d'ingénieux problèmes avant de poursuivre leur chemin. Par exemple, un gardien de mauvaise humeur pourrait forcer les investigateurs à résoudre un casse-tête en les enfermant dans une pièce se remplissant lentement de sable, la seule sortie étant une porte qui ne s'ouvre qu'une fois la réponse trouvée.

Une fois le puits découvert, les investigateurs ne voyant ni n'entendant d'eau, Mikhay'el leur dira que l'eau se trouve plus bas, mais qu'il faut descendre pour l'atteindre. S'ils sont convaincus, alors il leur faut des cordes pour descendre au fond du puits, où une ouverture d'un mètre vingt par quatre-vingt-dix centimètres les attend. Au-delà s'étendent les tunnels obscurs d'Irem.

Sous Irem

Dans le sous-sol de la mythique cité, les investigateurs pourront errer dans un véritable dédale de tunnels avant d'atteindre le temple de Cthulhu. Une carte est fournie pour simplifier le travail du gardien, mais il peut la modifier à sa guise en fonction de ses besoins. Il est possible de retirer certains lieux ou certaines menaces afin de diminuer les dangers encourus par les investigateurs et de leur permettre de trouver le temple plus rapidement. Ou, inversement, si les investigateurs avancent avec plus de célérité et de facilité que souhaité par le gardien, il peut déplacer des dangers juste sur leur route. Si ces modifications défient toute logique, c'est encore mieux. Dans combien d'histoires du Mythe, le protagoniste erre en vain, revenant encore et toujours à au lieu qu'il cherche à fuir ? Cela semble convenir parfaitement à un endroit comme Irem des Piliers.

Les tunnels sont étroits et exigus, ne faisant en moyenne qu'un mètre quatre-vingt de haut et autant de large. Le gardien peut agrandir les tunnels par moments, mais ils devraient rapidement retrouver leur forme usuelle.

On peut noter quatre curiosités, constantes dans tout le labyrinthe. Tout d'abord, une étrange odeur de salpêtre, ce qui suggère la présence d'eau, sans que l'on en croise jamais. Cela devrait être une véritable torture pour les investigateurs au bord de la déshydratation.

Deuxièmement, les compas ne fonctionnent pas dans les tunnels, et les appareils électriques comme les torches électriques ou les radios s'éteignent après quelques minutes. Ils se remettent en marche en retournant à la surface, mais refusent catégoriquement de fonctionner sous les sables d'Irem.

Troisièmement, quoique le sol soit couvert de sable immaculé, tout le reste est étonnamment propre. Ce ne sont pas des catacombes envahies de toiles d'araignées, où rôdent les rats ou d'autres vermines. Cela est dû au passage fréquent des fantômes d'Irem, qui soufflent dans ces tunnels comme des rafales de vent. Non seulement ils balaient la saleté derrière eux, mais leur présence surnaturelle éloigne la plupart des créatures vivantes.

La quatrième curiosité est les cercueils de verre renfermant des cadavres (visibles avec une source de lumière) alignés à intervalles réguliers sur les murs des tunnels. Ces corps momifiés ne sont définitivement pas humains, leur examen à travers la vitre coûtant 0/1D6 SAN. Ce sont les bâtisseurs d'Irem, des bipèdes, dont la taille s'échelonne entre un mètre vingt et un mètre et demi. Ils paraissent reptiliens, ressemblant à un croisement entre un crocodile, un phoque et une espèce encore inconnue qu'aucun naturaliste ou paléontologiste n'a jamais vu. Leurs pieds se terminent par des mains et des doigts d'apparence humaine. Leurs têtes, disproportionnées par rapport à leurs corps frêles, ont de petites cornes, une mâchoire d'alligator et des traits communs aux chats, aux bulldogs et même aux êtres humains.

Le verre séparant les momies des investigateurs, complètement transparent et très fin, est pourtant d'une solidité remarquable. Il jouit d'une armure de 19 points, l'équivalent d'une plaque d'acier épaisse de 5 cm. Si des dégâts dépassent cette armure, même seulement d'un point, le verre se désintègre, ne laissant qu'une fine poudre blanche. C'est le seul moyen de ramener une momie, à moins de creuser la roche des murs où elles sont enterrées. C'est aussi une très mauvaise idée, profaner une tombe provoquant la colère des fantômes d'Irem. Ils sont 1D8 +2 à apparaître quelques instants après l'ouverture de la tombe. Ils arrivent même en plein jour, les rayons du soleil qu'ils haïssent ne parvenant pas jusque-là. L'attaque des esprits est furieuse, visant à tuer les profanateurs. Les investigateurs doivent réussir à sortir à la surface, de jour, pour être en sécurité. Dans le noir, leur seul espoir est d'employer un Signe des Anciens ou d'autres magies protectrices.

Explication de la carte des tunnels

1. Entrée

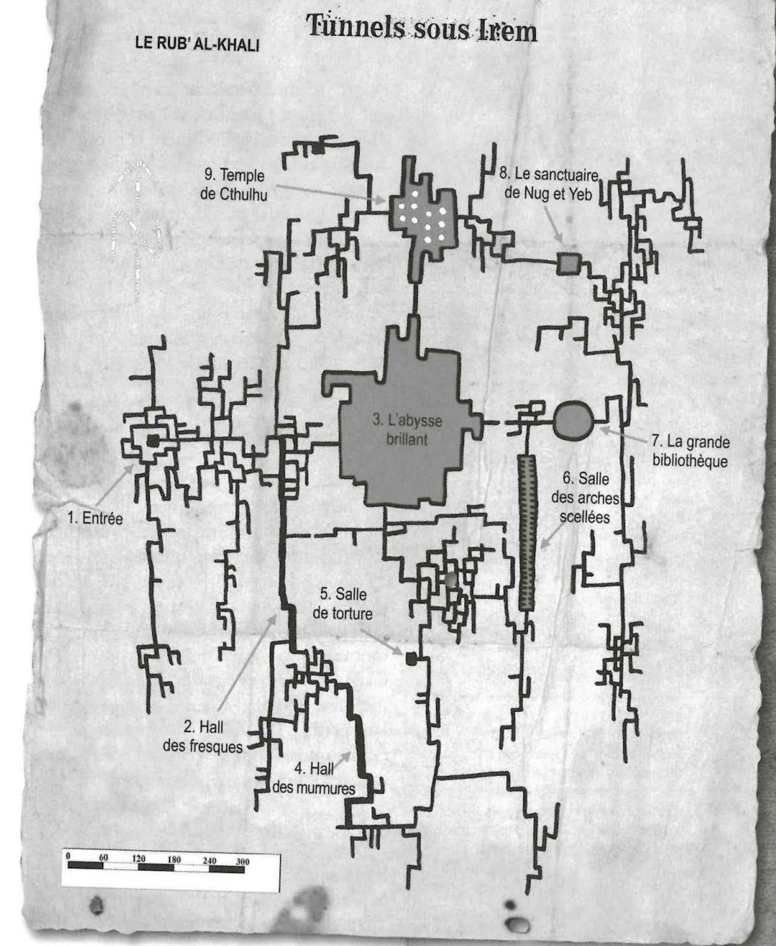
C'est par ici que les investigateurs pénètrent dans les tunnels, depuis le trou dans le puits. Dans un sens, ils aperçoivent une faible lueur s'ils réussissent un test de Trouver Objet Caché. Dans l'autre sens, ils perçoivent de légers murmures s'ils réussissent un test d'Écouter. Les deux murs sont bordés de momies sous verres.

2. Hall des fresques

Ici, il n'y a pas de momies sur les murs, mais plusieurs fresques peintes de couleurs riches et vives des deux côtés des tunnels. Elles racontent l'histoire des bâtisseurs d'Irem, montrant régulièrement leurs silhouettes perturbantes, et pourtant familières. La première rencontrée par les investigateurs montre les temps les plus anciens. En avançant dans le hall, ils peuvent voir

l'histoire progresser, peinte par des mains inhumaines. Toutes les fresques exposent des scènes de nuit, aucune ne se déroulant de jour. Les premières représentent une grande cité aux nombreux piliers blancs, qui ne peut être d'Irem. Bizarrement, cette cité se trouve au bord d'un vaste océan et est entourée d'une jungle dense. Plus loin, les investigateurs croisent la langue parlée par les bâtisseurs, que l'on appelle l'irémique, et la cité croit tandis que l'océan et la jungle rapetissent. Quelques fresques présentent une créature immense au milieu des petits bâtisseurs d'Irem. En réussissant un test de Mythe de Cthulhu, on reconnaît le visage tentaculaire de Cthulhu. Oui, le seigneur de R'lyeh apparaît sur un bon nombre d'images. D'autres divinités du Mythe peuvent être représentées, à la discrétion du gardien.

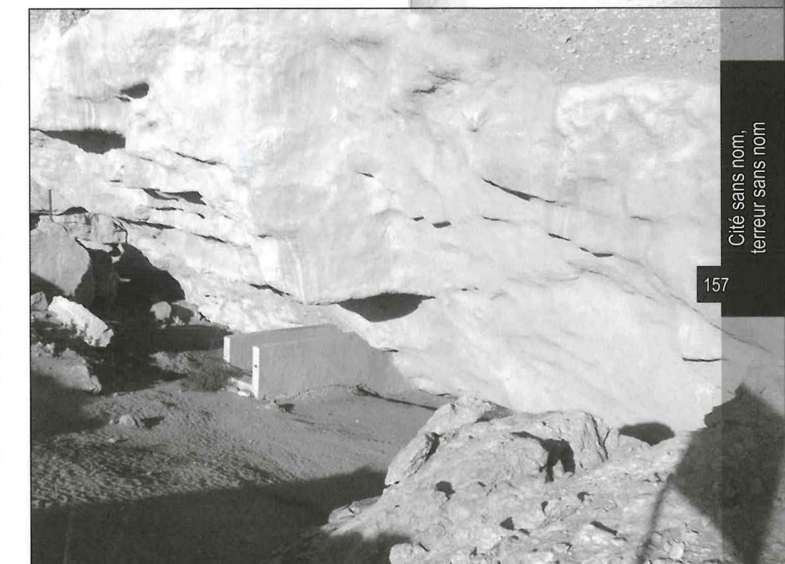
À mi-chemin dans le hall des fresques, il n'est plus nécessaire de réussir un test de Trouver Objet Caché pour remarquer la lueur venant de l'extrémité du tunnel. De même, on se rend facilement compte du changement dans le style des fresques. Elles sont de plus en plus rudimentaires et les couleurs moins vives. Vers la fin du hall, elles montrent Irem dans un désert. Les habitants reptiliens sont sensiblement plus petits et paraissent affaiblis. Dans l'avant-dernière fresque, une partie d'entre eux sont des esprits blancs sortant de leurs cadavres. La dernière fresque montre ce qui semble être un humain primitif, peut-être un Neandertal, déchiqueté par les fantômes d'Irem. Étudier ces fresques coûte un total de 1/1D3 SAN et confère +1 % à la compétence Mythe de Cthulhu.



3. L'abysse brillant

Le tunnel s'arrête brusquement devant un gouffre béant, rempli d'un brouillard brillant. Les proportions de cette caverne dépassent l'entendement des investigateurs, tout ce qu'ils voient devant eux étant la brume luminescente. Ils peuvent reconnaître les lieux s'ils ont enquêté sur les tempêtes de sables frappant Irem à l'aube et au crépuscule. S'ils arrivent ici juste avant le coucher du soleil, ils entendront un choc métallique sourd, comme une porte gigantesque s'ouvrant loin au-dessous d'eux. Puis, les fantômes d'Irem sortiront dans la nuit, repoussant ou traversant les investigateurs sur le rebord de l'abysse. La brume brillante ne paraît être le moins du monde perturbée par cette tempête surnaturelle.

Si les investigateurs se trouvent au bord de l'abysse juste avant le lever du soleil, ils courent un grave danger. En se précipitant dans les profondeurs, les fantômes d'Irem fuyant la lumière honnie ont une bonne chance d'emporter les investigateurs et de les envoyer valdinguer vers leur mort, des dizaines de mètres plus bas. Pour éviter ce destin, les investigateurs peuvent s'accrocher à quelque chose de solide et tester leur FOR contre une FOR de 13 sur la table de résistance. Bien sûr, le gardien peut laisser d'autres chances à l'investigateur en sursis. Un test d'Agilité à –20 % peut signifier qu'il a attrapé quelque chose avant de plonger dans les profondeurs, ou qu'un compagnon a réussi à se précipiter héroïquement pour le saisir alors qu'il perdait pied. Si cela ne suffit pas, un test de Volonté fait



Les vers-sorciers d'Irem

Après que les bâtisseurs inhumains d'Irem furent devenus des fantômes, des nécromanciens arabes à la recherche de pouvoir ésotérique vinrent à la Cité des Piliers. Combinant leur magie à des sacrifices pour calmer la colère des fantômes, ils vécurent dans les tunnels hantés sous la cité. Là, ils poursuivirent leurs études et leur vénération de la mort sous tous ses aspects. Les nécromanciens passèrent des accords infernaux avec les goules et jurèrent fidélité à toutes sortes de divinités associées à la mort. Mordiggian, Sebek et Tulzscha étaient certains des dieux de la mort qu'ils adoraient. Bientôt, ils furent appelés collectivement les vers-sorciers, en hommage au Ver qui Ronge, l'esprit de la mort personnifiée. Ce sont eux qui ont appris à Abdul Al-Azrad ce qu'il retranscrit dans son Kitab al-Azif, et on dit qu'ils ont ensuite puni l'Arabe dément d'avoir révélé leurs secrets.

Aujourd'hui, la cabale des vers-sorciers a considérable diminué en taille et leurs membres se sont dispersés aux quatre coins du globe dans leur quête de conquête de la mort. Ils ne retournent en masse à Irem que pour les nuits d'une importance rituelle. C'est une chance pour les investigateurs, car ils ont déjà assez à faire dans la Cité sans nom sans avoir à affronter ce culte de la mort. Mais que cela n'empêche pas le gardien d'avoir un ou deux vers-sorciers occupés à mener des expériences magiques et ne souhaitant pas être dérangés. Il reste toujours au moins un ver-sorcier à Irem, on peut le trouver dans la grande bibliothèque.

que la victime atterrit sur un rebord étroit six ou sept mètres plus bas, et ne subit donc que 2D6 points de dégâts. Sinon, le gardien peut simplement s'assurer que les investigateurs ne se trouvent jamais à cet endroit au lever du soleil. Quoi qu'il en soit, une fois que les fantômes ont tous franchi les abysses, le claquement métallique de la porte invisible résonne dans la caverne.

Trouver un moyen de descendre jusqu'au fond de l'abysse est quasiment impossible, puisqu'elle mesure plus de 150 mètres de profondeur.

4. Le Hall des murmures

Les investigateurs continuent à traverser des rangées de momies, mais ils entendent un bruit de murmures ou de bruissement. Ceux d'entre eux qui réussissent un test d'Écouter se rendent compte que les murmures viennent des momies emmurées. Cela coûte 0/1D2 SAN. Examiner les momies impose un test de Trouver Objet Caché. Ceux qui le ratent pensent voir les momies trembler légèrement (ce qui leur fait perdre 1/1D4 SAN supplémentaires), tandis que les autres voient que les momies sont toujours belles et bien mortes.

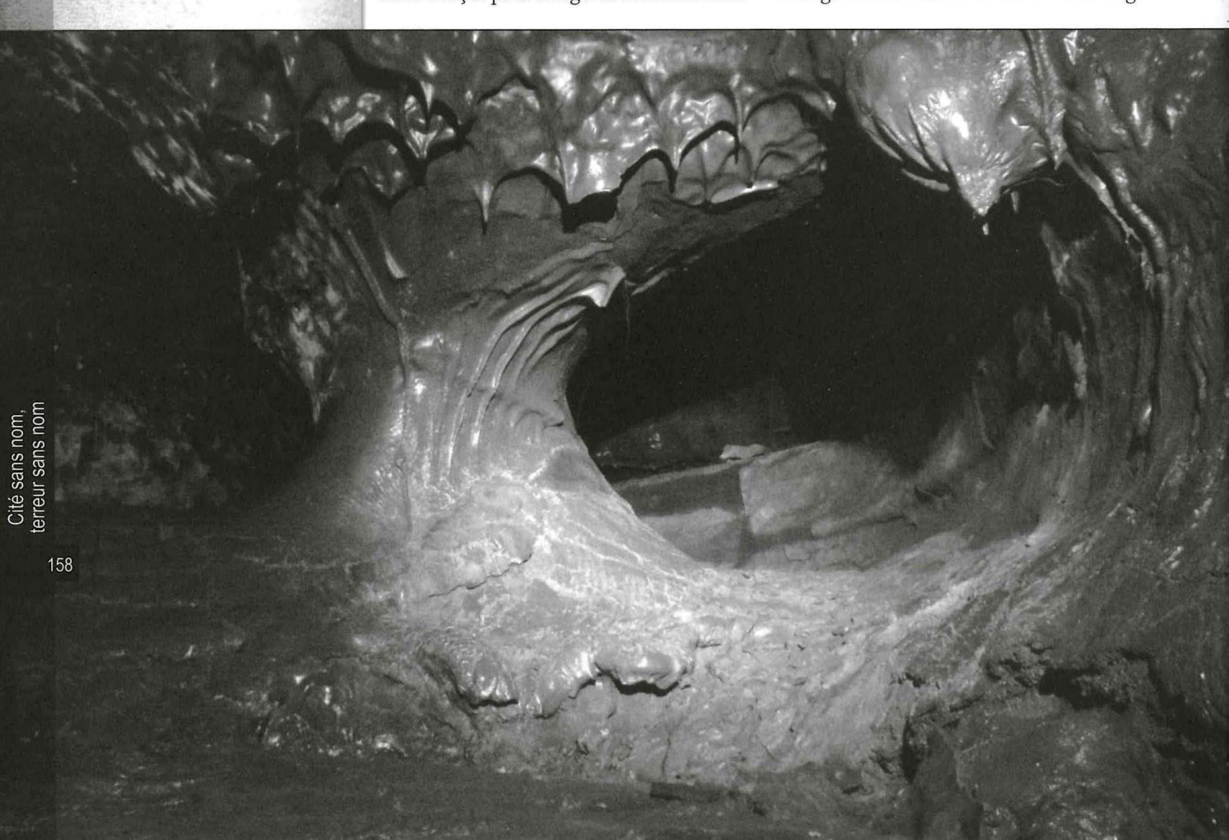
5. La salle de torture

Il n'y a pas de momie dans cette pièce, uniquement des instruments vicieux visiblement conçus pour infliger la souffrance. Pas de simples vierges de fer ou chevalet, mais d'étranges engins de bois et de métal nécessitant un test d'Intuition pour en comprendre le dessein. Leur conception est si insidieuse que toute personne réfléchissant à leur usage peut perdre 0/1 point de santé mentale.

C'est vers un engin complexe à base de lames, de marteaux et de pinces que marche lentement le professeur Mikhay'el. Il pose une main sur le crâne jauni du squelette toujours attaché à la table, puis dit quelques mots en arabe. Toute personne parlant cette langue, y compris Nigel Stedford, peut les traduire : « Contempler sa propre mortalité est connaître la véritable sagesse, le savoir d'au-delà la tombe. » Si on lui demande pourquoi il a dit une chose pareille, Mikhay'el répond qu'il n'a rien dit. Il a vraiment oublié sa déclaration. Les investigateurs ignorent qu'ils viennent de voir le corps du tristement célèbre Arabe dément, Abdul Al-Azrad.

6. Le hall des arches scellées

Les rangées de momies alignées sur les murs se terminent ici. Elles sont remplacées par une série d'arches ayant visiblement été condamnées à l'aide de pierre et de mortier il y a de nombreuses années. Elles sont soixante en tous, trente de chaque côté. Le mur scellant chaque alcôve porte une inscription en arabe, plutôt que l'écriture étrange des bâtisseurs d'Irem. Le message



change pour chaque arche, mais ils sont tous formés d'un nom arabe et d'une ligne ou deux d'un texte cryptique ressemblant à une malédiction. En voici quelques exemples: « Que le festin ne cesse jamais », « Va au ver conquérant, encore et encore, jusqu'à ce que les étoiles cessent de briller », « Puissent les portes de la mort t'être fermées à jamais ».

Derrière chaque mur est creusé une petite alcôve où a été enterré vivant un membre des vers-sorciers ayant violé d'un de leurs édits sacrés. Toutefois, ceux qui désobéissent à la cabale macabre ne meurent pas facilement, les âmes de ces malheureux étant sujettes à diverses malédictions allant de la non-vie à être dévoré par les vers tout en restant conscients. En écoutant aux murs des alcôves, on entend plusieurs sons: le silence, des gesticulations, des pleurs, des ongles griffant la pierre, des respirations difficiles. Ils provoquent une perte de 0/1D6 SAN. Essayer de communiquer avec les prisonniers ne donne rien. Même s'ils pouvaient entendre, ils ont depuis longtemps toute raison.

Des investigateurs assez braves, curieux ou imprudents pour tenter de percer les murs scellant ces arches peuvent libérer toutes sortes de cauchemars, selon les envies du gardien. Les squelettes animés, les momies, les vampires et les zombies sont les menaces les plus courantes pouvant être détenues dans les alcôves. Leurs profils sont dans le livre de base de l'*Appel de Cthulhu*. Ils risquent de tomber sur d'autres horreurs, qui ne sont limitées que par l'imagination du gardien. Citons par exemple un dément vêtu de haillons semblant vivant, mais dont les yeux, le nez, la bouche et les oreilles ont été refermés et cousues. Cette chose aberrante ne saigne pas si on l'attaque, mais libère un tapis d'asticots blancs. Une autre créature pourrait être un ver de près de deux mètres de long, avec la même mâchoire aux dents tranchantes qu'une sangsue. Si le gardien emploie des monstruosités de ce genre, il devra improviser leurs profils et leurs pertes de SAN.

Enfin, quand les investigateurs sont au milieu de cette allée des horreurs, ils découvrent qu'une arche scellée a déjà été ouverte. Les pierres du mur jonchent le couloir, suggérant que ce qui se trouvait à l'intérieur s'est libéré par lui-même. On peut encore lire le message sur le mur: « al-Abbas ibn-Rasid, sois l'égal de ceux qui ont appris à marcher et devraient ramper ».

7. La grande bibliothèque

Le dôme couvrant cette grande pièce culmine à 13 mètres de haut. Les murs n'accueillent pas de momies, mais d'innombrables étagères taillées dans la pierre. Elles sont chargées de tomes, de parchemins, de tablettes de pierre, de rouleaux de papyrus



et de supports plus exotiques comme des disques mi-go et des plaques dorées utilisées par la grande race de Yith. C'est un véritable trésor d'érudition au sujet du Mythe, à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une cité aussi légendaire qu'Irem.

Bien sûr, les trésors de cette magnitude sont toujours gardés. Dans le cas, le gardien est un grouillant. Ces créatures sont composées d'innombrables vers, larves et asticots, dominées par un unique esprit, généralement celui d'un puissant sorcier. Elles peuvent prendre la forme d'un homme lorsqu'elles le souhaitent ou d'un tas abject d'horreurs grouillantes et tremblotantes. Les grouillants sont quasiment immortels, chacun de leurs vers étant faciles à remplacer. Cela signifie qu'il est très difficile de tuer un grouillant. Réduit à 0 point de vie ou détruit d'une autre façon, leur corps de vers se disloque, les vermines se répandent dans toutes les directions, avant de se rassembler plus tard en un point donné. Il suffit que 20 % de sa masse originale survive pour que le grouillant se reforme, accueillant de nouveaux vers et asticots.

Ce grouillant est tout ce qui reste d'un puissant ver-sorcier puni pour avoir contrarié la

Al-Abbas ibn-Rasid

1 223 ans, grouillant solitaire

APP	00	Prestance	00 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	30 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	28	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	30	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact	+0
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Arabe	89 %
Bibliothèque	95 %
Chinois	45 %
Discrétion	75 %
Grec	53 %
Irémique	71 %
Langues du Mythes (quelconque)	66 %
Latin	81 %
Mythe de Cthulhu	86 %
Sciences formelles : astrologie	78 %
Sciences humaines : histoire	90 %
Sciences occultes :	
- alchimie	60 %
- général	85 %
- nécromancie	90 %
- numérologie	57 %
Se Cacher	62 %

Attaques

Aucune

Protection : Aucune, mais les armes infligent des dégâts minimaux à son corps souple et résistant. Les balles n'infligent qu'un point de dégâts en touchant un grouillant, à l'exception des plombs de fusil de chasse, qui infligent les dégâts minimaux de leur calibre. Le feu, la magie et les armes enchantées infligent des dégâts normaux. Enfin, Al-Abbas ibn-Rasid régénère toutes ses blessures en un à dix jours, à moins qu'au moins 80 % de sa masse de vers ne soit détruite. Ainsi, puisqu'il a 15 PV et que 80 % de 15 font 12, Al-Abbas ibn-Rasid doit être réduit à –13 points de vie (i.e. au moins 13 points de vie en dessous de zéro) avant de mourir véritablement. Les grouillants commencent à se disloquer à 0 PV, mais les investigateurs pourront encore infliger des dégâts à la masse restante, si le gardien le permet.

Sortilèges : N'importe quel sort que le gardien souhaite employer, mais les favoris du grouillant sont : Contacter une goule, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Immunisation, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Poing de Yog-Sothoth, Télépathie.

Perte de SAN : 2/1D20

volonté de sa cabale. De son vivant, le magicien s'appelait al-Abbas ibn-Rasid et les investigateurs sont passés à côté de la prison qui l'a retenu durant de longues années. Son corps s'est lentement décomposé au cours de sa détention, mais il est resté conscient tout du long. À l'heure de sa renaissance en tant que grouillant, contrôlant les vers qui l'avaient dévoré, il était déjà complètement fou, même selon les critères de sa cabale. Ayant rongé le mur de sa prison à l'aide de son nouveau corps, al-Abbas ibn-Rasid a d'abord cherché à se venger. Mais après avoir trouvé le chemin de la grande bibliothèque, sa soif de connaissance a étouffé ses autres désirs. Il est resté là, depuis d'innombrables années, à lire les milliers de textes à sa disposition. N'ayant plus besoin de dormir ou de manger, le grouillant ne consomme plus que des savoirs interdits.

Pour l'assister et dans une tentative pathétique pour avoir un peu de compagnie, al-Abbas ibn-Rasid a créé deux serviteurs momifiés. Mais n'ayant pas accès à des corps humains et ne souhaitant pas profaner les cadavres des bâtisseurs d'Irem, il s'est rabattu sur ce qu'il a trouvé de mieux : des goules. Quand les investigateurs les rencontreront, ils ne sauront donc pas exactement à quoi ils ont affaire. Il faut réussir un test de Mythe de Cthulhu pour identifier la race de ces momies inhumaines.

Aussi étrange que cela puisse paraître, lorsque les investigateurs croiseront ibn-Rasid, il ne sera pas nécessairement malveillant. Il n'a pas besoin de leurs corps pour des raisons hideuses et ne leur souhaite aucun mal, à moins qu'ils ne volent ou endommagent ses livres. En fait, al-Abbas ibn-Rasid est seul depuis trop longtemps, avec seulement une paire de momies pour lui tenir compagnie. Il aimerait dialoguer avec des êtres vivants, pour changer. Bien sûr, les grouillants sont incapables de parler, mais ibn-Rasid a maîtrisé l'art de la télépathie au cours de ses longues années d'études. En conséquence, tant que les investigateurs le traitent avec respect, il agira de même. Il peut même être d'un grand secours, par exemple en leur indiquant où trouver le temple de Cthulhu ou en les autorisant à lire un texte ancien permettant de traduire l'irémique en arabe, s'ils le désirent.

Le gardien est libre de préférer que le grouillant ne soit pas aussi amical, sans pour autant en faire un monstre classique à affronter. Par exemple, la créature pourrait faire une proposition unique, offrir à l'un des investigateurs la chance de devenir son apprenti. Ibn-Rasid a été seul si longtemps, il souhaite avoir un compagnon et exige qu'on lui confie un investigateur de son choix, peut-être celui ayant la meilleure APP. Il proposera peut-être en sus le don d'une transformation en grouillant. Le ver-sorcier risque de ne pas accepter un refus. Si les investigateurs combattent le grouillant et parviennent à le tuer, ils auront accès à une bibliothèque de savoirs interdits rivalisant même la grande Céléno. Les gardiens ne souhaitant pas que leurs joueurs disposent d'autant de connaissances et de sorts devraient s'en souvenir. Peut-être les fantômes d'Irem ne laisseront pas leur bibliothèque être pillée par des étrangers.

Al-Abbas ibn-Rasid

Autrefois un puissant nécromancien, ce ver-sorcier fut accusé de trahison par sa cabale et condamné à être transformé en grouillant et à vivre éternellement prisonnier d'une tombe scellée. Ayant d'autres idées en tête, Al-Abbas se servit de son nouveau corps pour lentement ronger les murs de pierre qui l'emprisonnaient. Une fois libre, le ver-sorcier vermiforme trouva le chemin de l'une des grandes librairies d'Irem. Il n'en est jamais sorti, étudiant ses vastes quantités de secrets arcanes. Al-Abbas ibn-Rasid est maintenant un sorcier incroyablement puissant, ce que savent les vers-sorciers vivants, qui lui laissent le champ libre.

Pour Al-Abbas, le seul défaut de sa nouvelle vie est une profonde solitude. Il n'a pas eu de compagnon vivant depuis des siècles. Il a allégé sa peine en créant deux momies, mais elles n'ont pas beaucoup de conversation. Pour cette raison, si les investigateurs croisent le grouillant et ne l'attaquent pas immédiatement, il se présentera (en arabe et par télépathie, puisqu'il ne peut pas parler), invitant les mortels éberlués à discuter. Al-Abbas ibn-Rasid peut être une source incroyable d'informations. Il se servira de secrets anciens comme d'appâts pour garder ses nouveaux « amis » auprès de lui le plus longtemps possible. Cependant, le grouillant est maladivement protecteur des livres de « sa » bibliothèque, et il ne laissera pas les investigateurs les toucher, sans même parler de les lire.

Nouveau sort : Télépathie

Grâce à ce sort, le lanceur peut communiquer directement avec l'esprit d'une personne, sans parler à voix haute. Parler avec une, deux ou trois personnes à portée de vue coûte 1 SAN et 1 MP. Il est possible d'affecter plus de trois personnes avec ce sort, mais le prix augmente de 1 SAN et 1 MP par trois cibles supplémentaires. La durée du sort est laissée à l'appréciation du gardien, entre quelques minutes et une heure. De plus, si le lanceur connaît très bien la cible souhaitée, alors elle n'a pas à être visible pour que le sort fonctionne. Dans ce cas, le sort n'affecte qu'une cible à la fois, et coûte 1 SAN et 1 MP supplémentaire par 10 km de distance entre le lanceur et la cible.

8. Le sanctuaire de Nug et Yeb

Dans cette large salle, la température est anormalement élevée pour cette profondeur. L'air est chargé d'une curieuse puanteur, atrocement sucrée avec un arrière-goût de putréfaction. En entrant, le professeur Mikhay'el dit en arabe : « Ah, Nug et Yeb. Les Jumeaux Blasphématoires nés de Shub-Niggurath. Des bâtards, l'identité du père étant le sujet de dispute. Certains parlent de Yog-Sothoth, d'autres de Nyarlathotep et d'autres encore des deux. Mais comme dans beaucoup de domaines, les indices sont rares dans les connaissances de l'homme. C'est le cas pour Nug et Yeb. »

Le sol de ce sanctuaire est couvert d'anciens coussins en soie de toutes les couleurs, décomposés et incrustés d'une myriade de taches de différents fluides corporels, du sang à la sueur et du sperme à l'urine. Le plafond en dôme est taillé dans un motif en spirale qui fait mal à la tête si on le regarde trop longtemps, semblant tourner lentement, ce qui coûte 0/1D3 SAN. Les murs à gauche et à droite de la chambre sont couverts d'écriture irémique. Le professeur Mikhay'el les identifie comme les « litanies noires de Nug et Yeb ». Il explique qu'il ne les traduira pas, puisqu'elles ne sont pas importantes pour leurs desseins. Si les investigateurs passent tout de même plusieurs jours à recopier les litanies et parviennent ensuite à les traduire, ils auront composé un nouvel ouvrage du Mythe sur les Jumeaux Blasphématoires. Le gardien peut également leur fournir ce livre dans la bibliothèque ou même dans cette pièce, dans une traduction arabe.

Le seul meuble du sanctuaire est un autel en pierre trônant sur une estrade à l'arrière de la pièce. Taillé en forme de flammes rugissantes, il est maculé d'anciennes tâches de sang. L'autel semble être la source de la chaleur surnaturelle régnant dans la salle, puisqu'il est brûlant au toucher. Le mur derrière lui arbore grandes peintures de Nug et Yeb. D'aspect similaire, ils ressemblent à des masses grouillantes composées de gaz vaporeux et de matière solide. Les créatures sont dotées d'yeux et de bouches de différentes formes et tailles, ainsi que de divers membres se terminant par des griffes et des sabots. Voir ces peintures atrocement détaillées coûte 0/1D3 SAN. Bizarrement, entre les portraits de Nug et Yeb se trouve le symbole noir et blanc du yin-yang, courant en Orient, suggérant que les jumeaux représentent des forces cosmiques opposées.

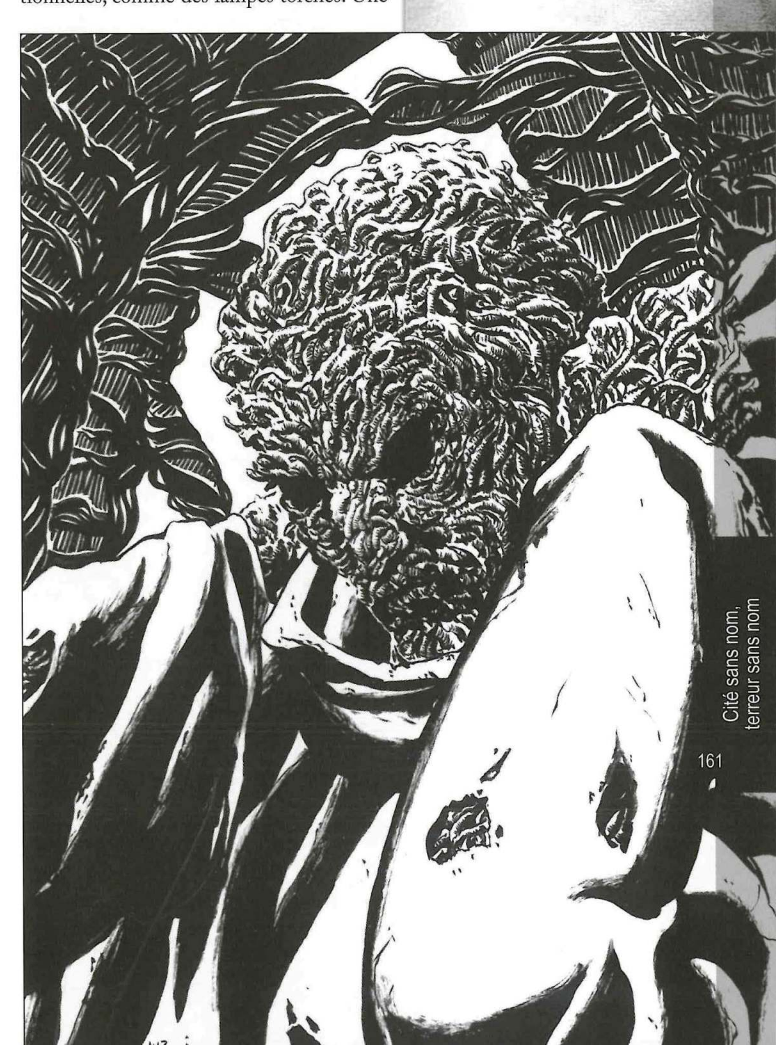
9. Le temple de Cthulhu

Le temple est tout simplement immense. Le plafond voûté atteint les 18 mètres, soutenu par d'épaisses colonnes taillées pour ressembler à des tentacules. En raison de la hauteur du plafond et des ténèbres omniprésentes, on ne peut le voir qu'avec de puissantes sources de lumière unidirectionnelles, comme des lampes torches. Une

Nouvel ouvrage du Mythe

Les Litanies noires de Nug et Yeb
Les Litanies noires prétendent que Nug et Yeb sont chargées de laver toute vie sur terre avant le retour des Grands Anciens. Pour accomplir leur tâche, ils ont à leur disposition le « Fourneau de Yeb » et la « Torche de Nug ». D'après les Litanies, Nug et Yeb exigent que l'on tienne des orgies rituelles de mort en leurs noms, auxquelles ils peuvent prendre part s'ils sont satisfaits. Nug est parfois désigné comme le « Grand-père des Goules » et Yeb est appelé « Brumes murmurantes » ou « serviteur du Dieu Extérieur Abhoth ». Enfin, si les Litanies ne parlent pas du père des jumeaux, elles contiennent l'affirmation ahurissante selon laquelle ils auraient donné naissance à Cthulhu et Tasthoggua. Naturellement, la véracité de cette déclaration extraordinaire ne peut être ni confirmée, ni niée, seulement devinée.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 3
Sortilèges : Contacter Nug et Yeb



Goules-momies d'ibn-Rasid

Ces morts-vivants sont doublement effrayants puisqu'ils n'étaient même pas des humains de leur vivant, mais des goules. Cela explique qu'ils fassent perdre plus de Santé mentale que les momies et les goules ordinaires. Ces momies n'ont pas les bandes traditionnelles, mais elles sont efflanquées et leur peau est un cuir bruni. Un test réussi de Mythe de Cthulhu identifie ces horreurs comme d'anciennes goules, mais dans le cas contraire, elles peuvent être décrites comme « des choses momifiées traînantes, avec des traits humains et canins ».

En combat, les goules-momies attaquent avec deux coups de griffes dévastateurs par round, mais elles ne mordent pas.

	CON	DEX	FOR	TAI	INT	POU	PV	Impact
1	22	10	32	17	11	16	20	+ 2D6
2	28	11	34	16	09	15	22	+ 2D6
Déplacement				6				

Compétences
Bouger sans bruit 50 %
Suivre les ordres 90 %

Attaques
• Griffes 40 %
Dégâts 1D6 + Impact

Protection : 2 points de peau ; les armes qui empalent sont sans effet à moins de trancher un membre, la tête, etc.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : 1/2D4

fois illuminé, on découvre une peinture représentant le ciel nocturne. Quiconque réussi un test d'Astronomie remarque que la position de certaines constellations n'est pas correcte. En effet, le ciel reflète la position des étoiles lorsqu'elles seront à nouveau propices. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section suivante.

En entrant dans la salle, les investigateurs remarquent une gigantesque statue du Grand Cthulhu à l'arrière du temple. D'une taille vertigineuse de dix-huit mètres, il tend ses ailes géantes et ses longues griffes, tout en baissant le regard vers un autel disposé entre ses deux pieds massifs. L'ensemble est sculpté dans une pierre vert pâle, qui paraît mouillée et poisseuse mais qui s'avère sèche au toucher. Le spectacle de ce chef-d'œuvre macabre coûte 1/1D8 points de Santé mentale.

Le mur gauche présente huit fresques montrant la terre telle qu'elle est apparue au fil des âges. Impossible de dire comment des peuples anciens ont pu obtenir cette vue d'aigle depuis les cieux. Le professeur Mikhay'el, avec l'aide d'Abd Al-Azrad, peut éclaircir ce que voient les investigateurs. Étudier toutes les fresques confère un bonus de +3 % en Mythe de Cthulhu, mais coûte 1D6 SAN.

- **La première fresque** représente le monde tel qu'il était il y a 350 millions d'années, avec le super-continent de Pangée et une terre plus petite dans ce qui deviendrait un jour l'océan Pacifique. Trois noms sont associés à cette terre : K'naa Ponape, Yhe et R'lyeh. Dans leur ensemble, ces terres sont appelées Mu. Deux cités sont visibles, sans être nommées. L'une est sous-marine, dans ce qui est maintenant l'océan Antarctique et l'autre à la pointe sud-ouest de Pangée. Un test réussi de Géologie permet de présager que cette partie de Pangée deviendra sans doute l'Australie. Un test de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître des cités appartenant aux Choses Très Anciennes et à la Grande Race de Yith, respectivement.
- **La fresque suivante**, située il y a 275 millions d'années, montre une Pangée légèrement modifiée, mais la majorité de Mu est maintenant sortie de la carte. K'naa Ponape est encore au-dessus de l'eau, mais Yhe et R'lyeh sont englouties sous les flots, quoique leur territoire soit encore indiqué. Au centre de Pangée se trouve une zone marquée par le même symbole de Yig que les investigateurs ont pu voir sur un pilier à la surface. Un test réussi de Mythe de Cthulhu (ou Al-Azrad) identifie la Valusie et la civilisation du peuple serpent.
- **La troisième fresque** date de 190 millions d'années. Une grande fissure est apparue à travers la Pangée. La Valusie est plongée sous les vagues et un test de Géologie prédit qu'elle deviendra la mer Médi-

terranée. Une autre terre, qui deviendra l'Antarctique et l'Australie, s'est détachée du super-continent pour se diriger vers le sud. Les territoires de Mu sont toujours là, submergés.

- **La quatrième fresque** remonte à 70 millions d'années. La Pangée est fracturée en huit continents proches les uns des autres. Sept sont reconnaissables par des yeux modernes. Le huitième est l'Hyperborée.
- Sur la **cinquième fresque**, d'il y a 20 millions d'années, les continents ont quasiment leurs positions actuelles. L'Hyperborée est toujours présente, entre l'Europe et l'Amérique du Nord. Dans le sud de l'Antarctique est apparue une nouvelle chaîne, les montagnes hallucinées.
- **La sixième fresque** montre le monde durant une ère glaciaire globale, il y a un million d'années.
- **La septième fresque** date de 25 000 années. Un petit continent est visible au sud de l'Hyperborée, dans l'Atlantique (Thurian). Au large de sa côte se trouve une plus petite île (Atlantis).
- **La huitième et dernière fresque** présente le monde tel qu'il existe au début du vingtième siècle. L'Hyperborée est maintenant plongée sous l'océan Atlantique, la seule partie émergée formant le Groenland. Thurian et Atlantis ont également disparu, mais n'étant pas importantes pour les servants de Cthulhu, leur position sous-marine n'est pas indiquée. Les derniers restes de Mu sont eux aussi sous l'eau, ayant rejoint Yhe et R'lyeh, mais leur emplacement est toujours marqué. Avec cette information et un test réussi d'Orientation, les investigateurs peuvent situer R'lyeh à environ 2 400 miles nautiques à l'est de la Nouvelle-Zélande. Les coordonnées exactes sont 47,9' de latitude sud et 126,43' de longitude ouest.

À droite, le mur du temple est couvert d'étranges symboles inhumains. Certains sont de l'iremique, la langue que les investigateurs ont déjà croisée dans la Cité sans nom. Mais ils sont entremêlés avec des glyphes en spirale, qu'un test de Mythe de Cthulhu identifie comme du r'lyehien, la langue de Cthulhu et de ses rejetons. C'est un indice précieux quant à la nature de l'imposante arche de pierre occupant une grande partie de ce mur, jusqu'à 12 mètres de hauteur. L'arche donne sur une étendue de noirceur absolue, qu'aucune des sources de lumière des investigateurs ne peut dissiper. Réussir un test d'Intuition fait réaliser l'impossibilité de ce phénomène, ce qui coûte 1D3 SAN.

L'heure des cours

Dès l'arrivée du groupe, Al-Azrad voudrait parler directement aux investigateurs. Si Ahmed ibn Mikhay'el est toujours vivant et toujours là, l'Arabe dément passera par son intermédiaire. S'il est mort ou parti, le gardien a deux possibilités. Al-Azrad peut se manifester sous la forme d'une image brumeuse devant les investigateurs, provoquant une perte de 0/1D6 SAN chez tous ceux qui le voient. Ou il peut tenter de posséder une autre personne en vainquant son POU à l'aide de son POU de 26 sur la table de résistance. Si le fantôme réussit, le possédé perd 2/1D8 SAN suite à cette épouvantable expérience.

Al-Azrad commence par se présenter, puis déclare que s'il a bien écrit l'Al-Azif (le *Necronomicon*), c'était dans l'intention d'être un avertissement contre les temps à venir, et pas un instrument pour les précipiter. Que ce soit vrai ou non, qui peut le dire ? Il était fou lorsqu'il a écrit le livre, après tout. Il dit avoir payé le prix de sa folie en étant



Malcolm Garwell

Âgé de près de deux cents ans, Malcolm est l'un des membres immortels du culte de Cthulhu. Il a l'apparence d'un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux noirs et aux yeux verts, grand et athlétique. Néanmoins, il y a chez lui quelque chose d'indéfinissable et de perturbant, qui lui donne une aura sinistre. Il parle avec un accent prononcé de la Nouvelle Angleterre.

Malcolm a été initié à l'adoration de Cthulhu par sa mère et son père. Il les a surpassés en savoirs interdits et magiques, mais la passion d'en apprendre toujours qui l'a poussé à exceller dans ses études arcanes a aussi été la source de frictions avec les autres membres du culte. Alors qu'ils suivent Cthulhu aveuglément et ont foi en son retour, Malcolm a toujours voulu en savoir plus. C'est cet appétit qui a lancé le magicien sur la route d'Irem. Il ignore que la gloire et le pouvoir qui l'attendent là-bas dépassent ses rêves les plus fous. S'il obtient cette connaissance, malheur au reste de l'humanité.



Malcolm Garwell

187 ans, adorateur de Cthulhu inquisiteur

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	71 %
Chinois	52 %
Crédit	66 %
Écouter	57 %
Glyphes r'leyhiens	66 %
Irémique	25 %
Latin	60 %
Mythe de Cthulhu	69 %
Persuasion	55 %
Sciences occultes	87 %
Se Cacher	30 %
Trouver Objet Caché	64 %

lentement torturé à mort, avant de traverser les siècles en tant qu'esprit sans repos. Aujourd'hui, Al-Azrad souhaite aider les investigateurs contre ceux qui attendent impatiemment que R'leyh se relève d'entre les flots.

Al-Azrad révélera aux investigateurs l'identité de Malcolm Garwell et la raison de sa présence à Irem, s'ils ne l'ont pas déjà compris par eux-mêmes. Les morts en voient bien plus que les vivants, dit-il, et si le culte de Cthulhu obtient l'information que Malcolm recherche, les chances que Cthulhu se réveille avant l'heure dite augmentent dangereusement. Il explique qu'à plusieurs reprises par le passé, les étoiles ont été presque propices, et que cela sera à nouveau le cas dans le futur. À ces occasions, R'lyeh se lève brièvement entre les vagues, avant de plonger à nouveau. Si l'aventure a lieu après 1925, alors Al-Azrad dit qu'un de ces moments « presque bons » a eu lieu au début du printemps 1925. Tout investigateur au courant des événements de la nouvelle d'H.P. Lovecraft *L'Appel de Cthulhu* (s'ils sont inclus dans la campagne) saura de quoi parle le fantôme.

Ensuite, l'Arabe dément annonce que si le culte de Cthulhu était prévenu d'une circonstance de ce genre, ils pourraient se préparer, voire ouvrir les portes du temple souterrain de Cthulhu et suivre les Rites de Réveil. Même s'ils ne fonctionnent pas toujours, il reste une chance que les Rites éveillent le Grand Ancien plus tôt et condamnent la terre des années, voire des siècles avant l'heure. Selon Al-Azrad, Malcolm Garwell et le reste de sa secte n'ont pas encore saisi cette possibilité, mais ils le pourraient s'ils étudient la carte stellaire assez minutieusement. Les investigateurs doivent les en empêcher s'ils sont arrivés jusque-là.

Al-Azrad peut orienter les investigateurs vers le plafond aux cartes stellaires et les fresques indiquant l'emplacement actuel de R'leyh, mais il les avertit: « L'ignorance peut-être une bénédiction. Certaines connaissances peuvent vous brûler. Je l'ai appris à mes dépens, au cours de longues années de tourments. »

Si les investigateurs insistent et découvrent l'emplacement de R'leyh, ils gagnent +2 % en Mythe de Cthulhu et perdent 1D6 SAN. Apprendre la date du triomphe final de R'leyh ou des moments « presque propices » est bien plus compliqué et bien plus dangereux pour leur bien-être mental. Cela exige une maîtrise en Astronomie (niveau de compétence de 75 % ou plus) couplée à une bonne compréhension de la Physique (50 % ou plus) et des années d'étude. La date exacte de ce bouleversement mondial est laissée à la discrétion du gardien, tout comme le nombre et les dates des alignements secondaires. Il peut décider que ces informations ne soient jamais connues des investigateurs, ce qui n'est pas un problème. Il suffit que les formules nécessaires pour comprendre les mouvements des étoiles dépassent leurs possibilités. Toutefois, s'ils devaient apprendre l'horrible vérité, ils recevraient un bonus de +5 % en Mythe de Cthulhu, tout en subissant une perte dévastatrice de 2/1D20 SAN. Ces effets pourraient s'étaler sur les nombreuses années nécessaires à la compréhension des cartes stellaires, avertissant les investigateurs qu'ils feraient mieux de mettre un terme à leurs recherches.

De l'autre côté du miroir

Ce passage est laissé en option si le gardien souhaite poursuivre l'éducation des investigateurs dans le domaine de la terreur, et peut-être tous les tuer ou les rendre fous. L'étrange et immense arche sur le mur du temple est en fait un portail dimensionnel fonctionnel menant à la tombe de Cthulhu dans R'lyeh immergée. Dans des âges immémoriaux, c'est ainsi que Cthulhu envoyait ses Rejetons et ses servants à Irem et dans les autres lieux importants pour les Grands Anciens. Si peut-être très amusant d'envoyer les investigateurs en visite à R'leyh, c'est aussi *très* dangereux. Il ne faut pas le prendre à la légère.

Franchir l'arche absorbe immédiatement 4 points de magie, 1 point de SAN et expédie dans la tombe obscure de Cthulhu. Si les lumières ne traversent pas le portail, une fois à R'leyh, elles fonctionnent normalement. Un investigateur passé du côté R'lyeh peut voir ses amis restés à Irem, et inversement. Franchir de nouveau l'arche dans l'autre sens coûte à nouveau 4 points de magie et 1 point de SAN. Une personne

Le seigneur de R'leyh

L'horreur est allongée devant vous, immense, sur une pierre d'autel aussi haute qu'une maison de deux étages et aussi longue que deux terrains de football. Vos yeux se détournent alors même que vous ne parvenez pas à former une image complète de cette abomination colossale, comme si votre esprit se refusait à comprendre ce qu'il voyait. Vous ne saisissez que des images partielles de cet être impossible, comme une caméra dans une salle obscure. Mais même ces brèves images sont plus que vous ne pouvez en supporter.

Vous sentez presque la chair verte, molle et pesante, de la gigantesque créature s'appuyer contre vous, et vous sentez la puanteur d'un passé oublié émaner de son cuir cancéreux. Dans son dos, des ailes membraneuses sont secouées par un sommeil agité de rêves inimaginables. Une griffe plus longue que deux hommes racle la pierre ancienne tandis que la créature referme le poing. Et les tentacules... Si nombreux, grouillants et recourbés, impossibles à compter. Mais l'œil est pire que tout. Un œil démesuré qui s'ouvre et semble se fixer sur vous. Non seulement la chose antique vous voit, mais elle voit à travers vous, scrutant votre esprit et votre âme immortelle. C'est à ce moment-là que vous vous mettez à hurler.

réduite à 0 point de magie tombe inconsciente.

À R'leyh, les investigateurs ressentent un poids incroyable au-dessus d'eux. Bien qu'étanche, la tombe est profondément plongée sous l'eau, ce qui génère une grande pression. La crypte de Cthulhu n'est intacte que grâce à une magie ancienne. De même, la porte dimensionnelle altère subtilement la morphologie des investigateurs afin qu'ils survivent dans cet environnement hostile. Toutefois, ils se sentent lourds et lents. Tous leurs tests liés au mouvement ou à la Dextérité subissent un malus de –10 %.

En observant autour d'eux, à travers l'atmosphère humide, moisie et oppressante, les investigateurs distinguent des sols, des murs et des colonnes imposantes, tous faits d'une étrange pierre noir verdâtre. Et tout est de travers ! Non seulement l'échelle de l'endroit est absolument inhumaine, mais les lignes et les angles de l'architecture se tordent et se retournent sur eux-mêmes de façon non-Euclidienne. Les ombres glissent et rampent partout, se moquant des lumières apportées par le groupe. Des choses que l'on voyait distinctement au loin s'avèrent être juste devant soi, au point de s'y cogner si l'on rate un test d'Agilité. Les investigateurs doivent réussir un test de Volonté pour ne pas être paralysés ou hypnotisés par les angles surnaturels, jusqu'à ce qu'on les gifle ou qu'on les secoue pour les sortir de leur transe. Voir le paysage suffit pour perdre 1/1D6 SAN.

Quelques minutes après être arrivés à R'leyh, si les investigateurs n'ont pas déjà sagement décidé de retourner à Irem, ils entendent un être aux proportions immenses se déplacer, quelque part dans la crypte. La perte de SAN est de 1/1D4. Si les investigateurs décident d'aller voir de quoi il retourne, dites-leur quelque chose du genre de : « Tous vos sens et une petite voix à l'intérieur de votre tête vous hurlent que seuls l'horreur et la folie vous attendent sur cette voie. » S'ils décident tout de même de continuer, ils méritent ce qui va leur arriver.

Après un instant, les investigateurs arrivent face au puissant Cthulhu en proie à un rêve agité. Les mots manquent pour décrire correctement cette horreur, mais vous trouverez un exemple de texte dans l'encart à gauche si vous le désirez. Bien sûr, vous êtes libre de décrire ce cauchemar vivant avec vos propres mots. Dans tous les cas, les investigateurs perdent 5/1D100 SAN.

Maintenant, les investigateurs savent exactement ce qu'ils doivent affronter. Il est probable qu'une partie du groupe est devenue folle en regardant Cthulhu rêver. Un gardien vicieux peut déclarer que les investigateurs déments s'enfuient dans les ténèbres en hurlant, disparaissant à jamais. Les gardiens *particulièrement* cruels peuvent faire arriver une Larve stellaire de Cthulhu sur les lieux, qui se met en chasse des investigateurs n'ayant toujours pas compris qu'ils ne sont pas les bienvenus. Souvenez-vous que la Larve stellaire impose sa propre perte de 3/1D20 points de SAN, ce qui peut faire flancher les personnages si Cthulhu n'a pas suffi.

Mettre le monde à l'abri, pour au moins un instant

Que les investigateurs aillent à R'leyh ou pas, et qu'ils apprennent les secrets de son émergence ou non, il devrait être clair que le culte de Cthulhu ne doit jamais récolter les connaissances contenues dans le Temple de Cthulhu. La première étape est de s'occuper de Malcolm Garwell et de ses adorateurs. Une fois cette tâche accomplie, quels que soient les moyens employés, les investigateurs réaliseront probablement que la menace perdure tant que le temple existe. Compter sur le fait qu'Irem est une cité perdue ne suffit pas. Si les investigateurs n'y pensent pas par eux-mêmes, Al-Azrad en fera la remarque.

Il y a plusieurs moyens d'abattre le temple. Les explosifs du campement de Malcolm, disposés sur les colonnes en forme de tentacule, feront l'affaire. De même, l'ouvrage

Attaques
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Colt .45 Peacemaker 50 %
  Dégâts 1D10 +2

Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Contacter une Goule, Création de Portail, Esquiver toute blessure, Étreinte de Cthulhu, Invoquer/Contrôler Chthonien, Lien Noir, Mauvais Œil, Souffle des Profonds, Tourmenter, Trou de Mémoire

Adorateurs de Cthulhu
10 sbires de Garwell

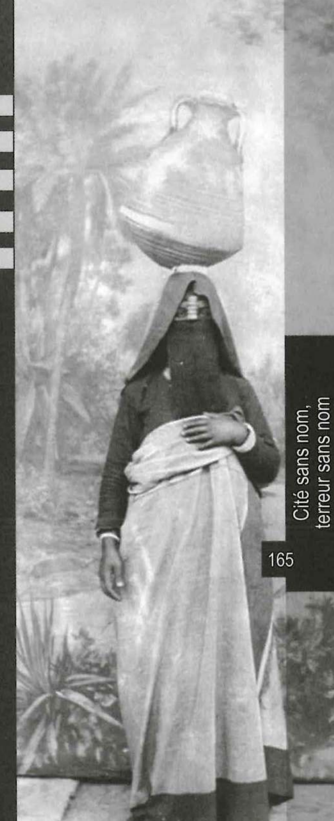
Répétez autant de fois que nécessaire

	APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU	PV	Impact
1	13	13	12	10	10	11	11	15	12	+0
2	9	14	14	13	12	12	10	14	13	+ 1D4
3	11	8	10	11	13	10	9	9	11	+0
4	11	13	10	17	16	9	13	11	15	+ 1D6
5	14	9	12	10	11	15	12	12	10	+0
6	9	10	13	9	14	11	16	17	12	+0
7	12	10	14	14	15	13	13	13	12	+ 1D4
8	13	11	13	13	9	10	10	12	10	+0
9	9	8	11	11	10	12	8	10	9	+0
10	11	14	8	15	11	14	11	15	12	+ 1D4

Compétences
Dissimulation 57 %
Survie dans le désert 65 %
Athlétisme 63 %
Écouter 60 %
Équitation : chameau 80 %
Trouver Objet Caché 58 %
Pister 60 %
Arabe 75 %
Anglais (1 sur 10) 40 %

Attaques
- Couteau 35 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Revolver .38 35 %
  Dégâts 1D10
- Fusil .303 Lee-Enfield 35 %
  Dégâts 2D6 +4

Sortilèges : Les adorateurs 1, 6 et 10 connaissent quelques sorts (1D3) parmi la liste suivante : Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Esquiver toute blessure, Étreinte de Cthulhu, Souffle des Profonds, Tourmenter



Larve stellaire de Cthulhu

CON	51	Endurance	99 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	75	Puissance	99 %
TAI	110	Corpulence	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Déplacement	20 en marchant 20 en nageant 10 en volant
Impact	+ 11D6
Points de Vie	81

Attaques

- Tentacules faciaux 80 %
  Dégâts 5D6
- Griffes 80 %
  Dégâts 1D6 + Impact

Protection: 10 points de peau et de graisse; régénère 3 points de vie par round.

Sortilèges: Contacter Cthulhu.

Perte de SAN: 3/1D20

de Malcolm, *Les Habitants du désert profond*, peut permettre d'invoquer un chthonien, la créature vermiforme pouvant alors saper le temple souterrain.

Un moyen intéressant serait d'emprunter le portail vers R'leyh, d'attirer une Larve Stellaire de Cthulhu et d'être poursuivi par ce géant aux mouvements pesants. Dans sa rage, la créature pourrait fracasser les colonnes de soutien et faire tomber tout le temple. Cela ferait un final digne d'un film d'action, les investigateurs courant pour échapper à l'éboulement. Le gardien pourrait étendre la destruction à tout Irem, s'il voulait garder les secrets de la Cité sans nom hors de portée des investigateurs.

Si et quand le temple est détruit, l'esprit d'Al-Azrad quittera notre monde, libérant la personne qu'il possédait. En aidant les investigateurs, aurait-il atteint une sorte de rédemption compensant l'écriture du *Necronomicon*? Ou ne s'est-il servi d'eux que dans l'intérêt de ses propres objectifs obscurs?

Rentrer à la maison

Une fois les problèmes des adorateurs et du Temple de Cthulhu résolu, la question de savoir comment traverser des kilomètres de désert impitoyable peut se poser. Si le groupe a toujours ses chameaux, alors ils peuvent se servir des tonneaux d'eau du campement de Malcolm pour rentrer chez eux, tuant leurs montures au passage. Si Nigel Stedford (ou Ahmed Mikhay'el) est toujours vivant et sain d'esprit, il peut guider les investigateurs dans le désert. Sinon, alors le groupe devra réussir plusieurs tests d'Orientation pour terminer le voyage.

Si les investigateurs n'ont plus de chameaux ou d'eau, il y a des moyens plus créatifs de sortir du Rub al-Khali. S'ils ont libéré les prisonniers bédouins dans le camp de Malcolm, ceux-ci peuvent revenir avec d'autres nomades et emmener les investigateurs à Al-Afan pour payer leur dette. Sinon, Al-Asrad pourrait employer la magie pour transporter les investigateurs chez eux avant de partir pour l'au-delà. Un portail dimensionnel ou un monstre invoqué garantit un trajet rapide, au prix d'une petite perte de SAN.

Récompenses

Empêcher Malcolm Garwell d'apprendre les secrets du retour de Cthulhu: + 1D6 SAN
Détruire le Temple de Cthulhu: + 1D6 SAN
Tuer le grouillant (seulement s'il était maléfique) : +1D10 SAN
Pour chaque prisonnier bédouin sauvé des griffes de Malcolm: + 1D3 SAN
Pour chaque prisonnier bédouin tué par Malcolm: –1D3 SAN
Tuer le rejeton stellaire (eh, on ne sait jamais!) : +1D20 SAN

Appendice: Liens avec d'autres scénarios

- **« L'Art de la Folie »**: Garwell est exactement le genre de protecteur que Pickman aimerait avoir. Peut-être a-t-il acquis l'une de ses premières œuvres.
- **« L'Horreur des Jermyn »**: ce scénario est une des deux occasions de rencontrer Dame Heatherington, qui peut ensuite présenter les investigateurs à Stourton. Si les investigateurs font des recherches à la Royal Geographical Society, ils peuvent y croiser Stourton, peut-être alors qu'il est harcelé par Gaston pour un dernier rendez-vous.
- **« Le Retour du Molosse »**: les enchères de ce scénario sont une autre occasion de rencontrer Dame Heatherington, qui peut ensuite recommander les investigateurs à Lord Stourton. Mais le scénario peut aussi être modifié pour introduire Lord Stourton lui-même ou Garwell. Une autre alternative consiste à développer des personnages ayant de petits rôles dans « Le Retour du Molosse », comme Douglas Timmons ou même Edmund Jordanson, pour remplir le rôle de Garwell. La présence du *Necronomicon* peut aider à souligner l'importance d'Al-Azrad. Même si les investigateurs ne peuvent pas l'acquérir, ils peuvent toujours consulter l'exemplaire du British Museum.

Le gardien peut souhaiter établir des liens avec d'autres campagnes en utilisant les mêmes PNJ, grâce à des échanges dans un sens ou dans l'autre. Ce ne sont que des suggestions visant à aider le gardien à inventer ses propres connexions. Toutefois, avant de prévoir trop longtemps à l'avance, souvenez-vous que cette aventure est très risquée pour la vie et l'équilibre mental de n'importe quel investigateur.

- ***Les Masques de Nyarlathotep***: les opportunités abondent pour semer en avance les graines de cette aventure épique, par exemple en mentionnant l'expédition Carlyle ou en faisant lire à Malcolm Garwell l'un des livres de Jackson Elias sur les sectes. *Les Fungis de Yuggoth*: il est possible de remplacer Lord Stourton par le professeur de Miskatonic, Ronald Galloway, présent dans le chapitre égyptien, ou que celui-ci présente Stourton à des investigateurs basés à Arkham.
- ***Les Ombres de Yog-Sothoth***: comme suggéré auparavant, les investigateurs pourraient rencontrer Garwell une première fois comme simple membre du Crépuscule d'Argent. Dans ce cas, ce scénario fournit des informations utiles aux investigateurs engagés dans *Les Ombres*, et une autre opportunité de visiter R'lyeh s'ils l'ont laissé passer la première fois où n'ont pas pu aller jusque-là.

Documents à distribuer

Une deuxième étudiante enlevée ?

Les trois disparus du MFA

La disparition d'une deuxième étudiante de l'École du musée des beaux-arts de Boston a été confirmée, portant à trois le total des personnes affiliées au MFA ayant disparu au cours du mois dernier. Personne n'a vu Mlle Ruth Hall, une étudiante de première année, depuis deux jours, après avoir manqué un rendez-vous avec des amis. Ceux-ci ont alerté la police de Boston.

« Nous recherchons dorénavant Mlles Wilson et Hall » a déclaré le détective Paul Farrell de la police de Boston, « et nous examinons la possibilité que la disparition soudaine de deux étudiantes soit liée à celle de Jason Davies, qui n'a toujours pas été retrouvé. »

Nos lecteurs se souviennent que Davies, un professeur à l'École du musée de beaux-arts, s'est évanoui depuis un mois. L'étudiante Helen Wilson a disparu depuis deux semaines.

Âgée de 18 ans, Mlle Hall a les cheveux blonds et courts, une silhouette fine et portait la dernière fois qu'elle a été vue une robe de soie noire au col en V avec une bordure en dentelle blanche. Elle porte un bracelet à breloques en argent au poignet gauche, qu'elle retire rarement.

Tout citoyen possédant des informations sur la situation de Mlle Ruth Hall, du professeur Jason Davies ou de Mlle Helen Wilson est prié de contacter la police de Boston au plus vite.

Aide de jeu - L'Art de la folie, document 1

Aide de jeu - L'Art de la folie, document 2 - (Journal datant d'environ 2 semaines)

Une étudiante du Musée des Beaux-arts portée disparue

M[lle] Helen Wilson, une étudiante de deuxième année à l'École du musée des beaux-arts de Boston, a disparu.

Elle a été vue pour la dernière fois samedi soir, sur le quai de la station de métro de Boylston Street. Plusieurs camarades de classe lui ont dit au revoir après une journée de shopping. Elle n'était pas présente en cours le lundi suivant, ce qui a inquiété ses amis et ses enseignants.

L'administration de l'École a contacté les parents de M[lle] Wilson pour leur signaler son absentéisme. N'ayant toujours pas de nouvelle d'elle le mardi, l'École et la famille de M[lle] Wilson ont alerté les autorités.

M[lle] Wilson a vingt ans, des cheveux assez longs châtain et les yeux bleus. Elle est de taille et de corpulence moyenne. Elle portait samedi une robe d'une pièce en satin bleu foncé, avec des chaussures assorties et un chapeau.

Toute personne ayant des informations sur la situation de M[lle] Wilson est priée de contacter la police de Boston.

Le trapézoèdre rutilant est une étrange babiole, une pierre précieuse ressemblant à un cristal, presque totalement noire à l'exception de quelques stries écarlates. Il donne l'illusion de briller de l'intérieur. Ce polyèdre aux facettes irrégulières, d'une dizaine de centimètres d'épaisseur, est souvent rangé dans une boîte métallique d'un jaune particulier, avec un couvercle à charnières. Les parois de la boîte sont décorées de hiéroglyphes inconnus, constitués de points.

Incroyablement ancien, le trapézoèdre rutilant est un cadeau du Pharaon Noir d'Égypte. On raconte que les Choses Très Anciennes possédaient cet artefact, monté dans sa boîte de métal jaune. Le peuple serpent l'a récupéré dans les ruines d'une de leurs cités, avant de le ramener en Valusie. On trouve ensuite sa trace dans divers royaumes anciens, dont la Lémurie, où des humains purent le regarder pour la première fois, Valusie et Atlantis. Après la disparition de cette dernière cité sous les flots, on perdit la piste de la pierre jusqu'à ce qu'elle soit sortie des eaux par un pêcheur minoen. Elle fut vendue aux marchands de Khem, puis tomba entre les mains du pharaon noir de la troisième dynastie, Nephren-Ka. Après des années d'utilisation, il l'enterra aux côtés d'un miroir enchanté dans une crypte scellée. Les deux objets furent découverts par la maléfique reine Nitocris peu après qu'elle eut adopté l'Enfant du Messager Masqué dans le désert Blanc. Après sa chute, le trapézoèdre rutilant disparut de nouveau, et il n'a pas réapparu depuis.

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos - document 1

Aide de jeu - L'Art de la folie, document 3 - (Article tiré du Boston Globe ou du Boston Herald datant d'environ un mois)

Un professeur d'art disparaît

Les autorités enquêtent sur la disparition d'un professeur d'art récemment engagé par l'École du musée des beaux-arts qui ne s'est pas présenté à ses cours de lundi. Jason Davies, 26 ans, enseignant depuis peu à l'École, a été vu pour la dernière fois le dimanche matin précédent, à une réunion du Club d'Art de Boston, dont Davies est membre.

Quand le professeur a manqué ses cours de lundi, les administrateurs de l'École se sont inquiétés, mais ils ont supposé que l'enseignant avait été retenu par une affaire personnelle urgente qui avait bouleversé son planning à l'improviste. Quand il a raté également les cours magistraux et les horaires de bureaux de mardi, l'administration a contacté la concierge de l'appartement de Davies, dans le South End, sans arriver à joindre le professeur. L'absence se répétant le mercredi et le jeudi, les administrateurs ont fini par contacter la police de Boston.

La police enquête sur l'affaire, mais n'a aucune piste sérieuse à cette heure. Davies venait d'entamer sa première année en tant que professeur dans l'École. Il a été vu pour la dernière fois dimanche dans le voisinage de Newbury Street, après avoir assisté à une réception au Club d'Art de Boston, dont il est membre. À cette occasion, il portait un costume foncé, une chemise blanche et une cravate foncée. D'après un autre membre du club, Joseph Minot : « Il avait également la broche du Club accrochée au revers de sa verte. Il est fier d'appartenir au club et porte fréquemment la broche. »

Selon la police, M. Minot pourrait être la dernière personne à avoir vu le professeur Davies avant sa disparition. « Il (Davies) m'a dit qu'il repartait vers l'École, pour finir les préparatifs de son cours de lundi. » déclare Minot. Si le musée en lui-même est gardé la nuit et le week-end, ce n'est pas le cas de l'École toute proche. Les gardes du musée ont affirmé que Davies n'avait pas demandé à accéder aux galeries après la fermeture. L'administration de l'École a déclaré à la police que la salle de classe paraissait effectivement prête pour le cours de lundi. Les nouveaux professeurs ne recevant pas les clés du bâtiment, on ignore comment Davies peut être entré, le personnel de l'École assurant que les portes étaient verrouillées pour le week-end.

Toute personne sachant où pourrait se trouver le professeur Davies est priée de contacter la police de Boston.

Et enfin, vint du cœur de l'Égypte
Le sombre étranger devant qui les fellahs s'inclinaient.
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Puis, écrasant ce qu'il jouait à façonner,
Le Chaos idiot balaya la poussière de la Terre

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 2

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 3

Juillet 1844
Le professeur Bowen achète l'église du Libre arbitre, Federal Hill

Août 1853
Enquête de la police sur la secte de la Sagesse étoilée
Aucun lien avéré entre la secte et les disparitions dans la région

Février 1866
Nouvelles disparitions dans le quartier de Federal Hill

Mai 1869
Plusieurs enfants sont kidnappés
Une foule de gamins irlandais en colère s'introduit dans l'église, casse les fenêtres et détruit des meubles pour se venger de la disparition d'un de leurs amis
Une fois de plus, aucune preuve et aucune arrestation

Mars 1872
Cultes de sorcières
Sacrifices humains
On signale des sons étranges provenant du clocher condamné, mais l'enquête de police ne révèle rien

Des maisons de Federal Hill
envahies par les rats

Les habitants de Federal Hill, Providence, se plaignent des nuées de rats qui envahissent leurs maisons. Ces animaux, d'une taille sans précédent, ont toujours été nombreux dans le quartier, mais jamais à ce point. La mairie est incapable d'expliquer cette soudaine recrudescence. Les notables locaux accusent la vieille église du Libre arbitre, sans pouvoir identifier la cause de cet exode. Les autorités sanitaires promettent de mener une enquête.

- Providence Bulletin

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 5

L'église du Libre arbitre, source des nuées de rats

Suite à l'invasion de rats de Federal Hill, relatée la semaine dernière dans notre journal, de nombreux habitants ont quitté le quartier, alors que les inspecteurs sanitaires ont déclaré que le problème était maîtrisé. La source de ses vermines a été identifiée avec certitude comme étant l'église inoccupée du Libre arbitre, qui a toujours eu une mauvaise réputation dans la région. De nombreux habitants la considèrent comme hantée. D'ailleurs, les phénomènes de ce genre se sont multipliés au cours des dernières semaines, ce qui serait la véritable raison pour laquelle tant d'habitants du quartier ont préféré s'éloigner.

- Providence Bulletin

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 6

Une veillée autour de l'église abandonnée de Federal Hill

L'orage de la nuit de jeudi a semé la confusion dans Providence, quand la moitié de la ville a été plongée dans le noir suite à la chute de la foudre sur une ligne à haute tension. Toutefois, le pire de l'agitation a eu lieu à Federal Hill, où entre 200 et 300 citoyens ont veillé autour de l'église du Libre arbitre, dont on dit qu'elle est hantée. Le but de la veillée de jeudi était apparemment d'empêcher des esprits maléfiques de s'échapper de l'église en les piégeant dans un cercle de lumière.

- Providence Bulletin

Rubrique nécrologique

St John De Wynter, 1896–1922

On a appris hier le décès de St John De Wynter (26 ans), du manoir Sleetmoor, Yorkshire. Son corps a été découvert par la police, enterré près de sa demeure. Il aurait été assassiné deux semaines auparavant. De Wynter étudia à l'université de Cambridge (1916–19), sans obtenir de diplôme. Ses parents furent victimes de l'épidémie de grippe. Célibataire, il laisse derrière lui sa sœur, Vanessa (18), sans tuteur.

Commentaire

Jeudi, nous publions une notice nécrologique pour Lawrence Belvedere, lamentant la perte par le suicide d'un jeune homme de cette génération au destin tragique. Et nous devons aujourd'hui en publier une autre.

Avant que d'autres détails ne soient révélés par la police, nous pouvons dire que ces deux morts ne sont pas sans lien. Belvedere et De Wynter étaient inséparables, au point que tous ceux qui les connaissaient ou qui avaient entendu parler d'eux et de leurs intérêts communs, ont dû se demander comment la mort avait pu les séparer. Il semble que non. Le meurtre brutal de De Wynter semble avoir été vengé par son ami, incapable de vivre sans lui. Ils n'étaient encore que des enfants au pensionnat lorsqu'ils apprirent la mort ou les blessures des hommes qu'ils admiraient, durant les premiers jours de la Grande Guerre. Ils ne firent plus jamais preuve de patriotisme, et ne cherchèrent pas à faire accepter leurs points de vue, mais le chemin qu'ils choisirent pour éviter de mourir sur un sol étranger s'achève d'une façon infâme.

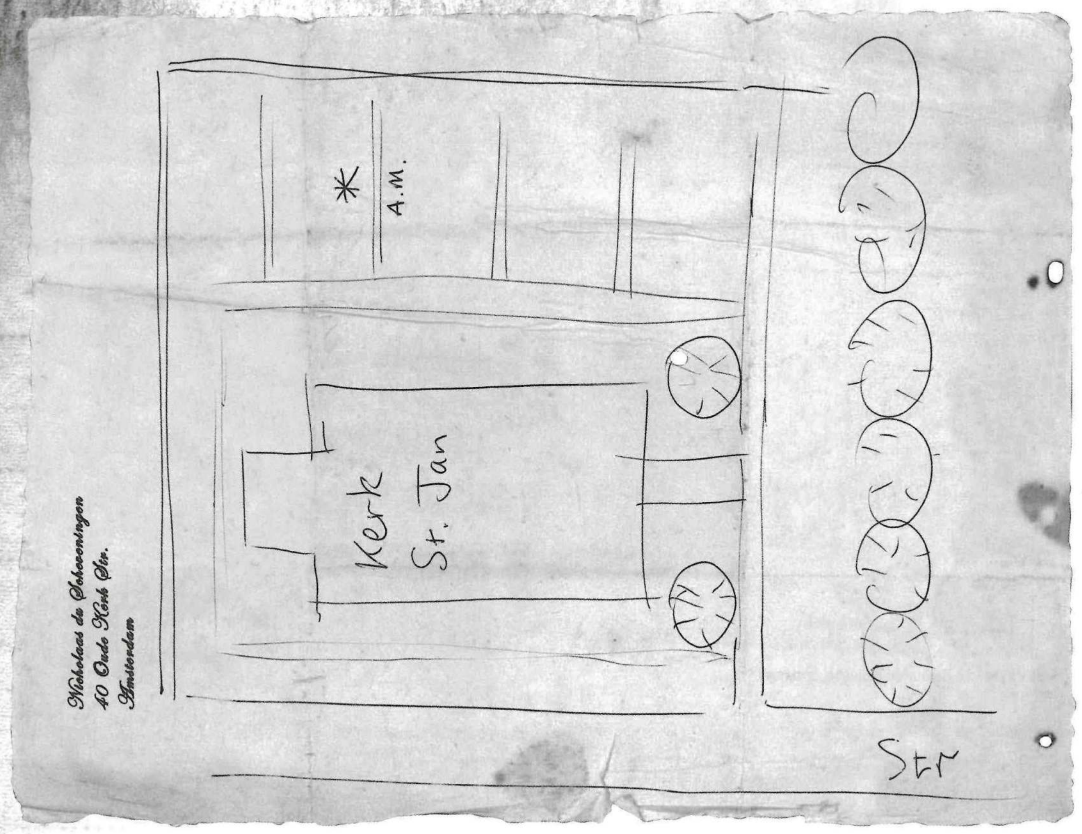
L'éditeur

Aide de jeu - Le Retour du Molosse, document 1

- On fit construire des fortifications à Sleetmoor après la rédaction du Domesday Book* (1086), bien que celui-ci mentionne déjà l'existence d'un village à cet endroit.
- Au douzième siècle, la motte et le pont furent remplacés par un château en pierre plus conséquent. Les archives montrent que la famille De Ville s'en servait de place forte, peut-être contre les pillards écossais.
- Lors de la Première Révolution anglaise (1642–45), le château fut assiégé par les Têtes rondes. Quand les royalistes se rendirent, les partisans du Parlement sabotèrent les défenses du château, en abattant les murs et en déstabilisant les tours.
- A la restauration, le château endommagé revint entre les mains de la famille De Ville. Mais Simon ayant acquis des goûts dissolus lors de son exil en France, il fit banqueroute et à sa mort en 1687, le château fut vendu.
- Le château Sleetmoor fut acheté par un riche banquier de York, un certain Providence Motley, qui dépensa beaucoup d'argent pour en faire ce qui deviendrait le manoir. Après sa mort, sa famille n'y séjourna que quelques années avant de le revendre.
- En 1708, le manoir Sleetmoor fut acheté par la famille Duncombe pour y loger des tantes célibataires, et éviter qu'elles ne s'installent chez eux, dans une élégante demeure néoclassique plus proche de York.
- Le manoir Sleetmoor fut à peine entretenu jusqu'à vingtième siècle. Après la mort de l'héritier de la famille, à Ypres en 1917, il fut mis en vente, attendant deux ans avant que St John De Wynter ne l'achète en 1919 pour 700 livres.
- Le 3 décembre 1921, le corps démembré de St John De Wynter fut retrouvé enterré dans le domaine du manoir. Le coupable était apparemment son compagnon, Lawrence Belvedere, qui s'est suicidé à l'hôtel Krasnapolsky d'Amsterdam le 29 novembre.

Note : * Recensement de l'Angleterre commandé par Guillaume le Conquérant.

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 2



Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 3

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 4

À notre époque et dans notre monde, un homme ne peut vivre à la façon des habitants du Plateau. Une race d'esclave paraît nécessaire. Je ne peux plus continuer, et je ne peux plus revenir en arrière.

Mes jours sont comptés. Ma quête de la vie éternelle va s'achever par une mort sordide dans quelques heures. Les aboiements du Molosse résonnent de plus en plus fort. Mais je suis le seul à les entendre. Pour les autres, ils semblent venir de loin. Je suis peut-être fou, mais je ne succomberais pas.

Si seulement j'avais avec moi le texte d'Alhazred que j'ai vu à la cour de Prague. Ce sont ses pages qui m'ont lancé à la recherche de Leng, où j'ai trouvé la pierre qui scelle mon destin. Si je laisse le Molosse me prendre, il sera le maître de mon âme éternelle et la malédiction de la gemme passera à un autre.

Mais si je franchis de moi-même la barrière de l'autre monde, je ne risquerais qu'une damnation mineure et j'échapperais à son emprise. Je peux me cacher dans la mort et m'assurer que la gemme est enterrée avec moi.

Je dois m'infiltrer en elle, le jade ou la fermeture, peu importe, lui transférer suffisamment de mon essence pour que ma volonté puisse puiser dans le pouvoir de la gemme. Wolfsdonken devra suivre mes instructions. Il me doit bien cela. Ceux qui viendront ensuite désireront posséder le jade aperçu dans mon portrait, et ils lâcheront le Molosse à leurs trousses. Leurs âmes vont le nourrir et je le guiderai depuis ma cachette. Les créatures qui l'accompagnent, des chauves-souris si l'on peut les appeler ainsi, se plieront elles aussi à ma volonté. Elles me reconstruiront à partir de fragments, d'éclats et de parcelles.

Je dois consulter à nouveau Alhazred ce jour, mais je suis certain qu'avec l'invocation adéquate et le sang d'un nouveau-né, je peux séparer le jade de son image. Au lieu d'être dévoré par le Molosse comme un cadavre de plus, je vais me nourrir de ses sacrifices. Et enfin, je vais renaître tel un dieu.

Une scène horrible

Un reporter du Volksrant découvre le nouveau crime du Slachter

Notre reporter, dont nous devons taire le nom à la demande de la police, de peur qu'il devienne la prochaine victime du Slachter, était à la recherche de la femme de ménage, Elsa Douwe, afin de recueillir ses impressions sur la scène de crime des Wolfsdonken, à Mauritskade, le 17 janvier. En tant qu'employée des Wolfsdonken, elle avait apparemment aidé à nettoyer les traces sanglantes laissées par le travail d'Hendrik Steen, le médecin légiste. N'ayant pas de réponse à l'heure du rendez-vous et voyant la porte entrouverte, il est entré. Et c'est là qu'il a découvert trois corps, qu'il a supposé être Mme Douwe, son mari Denis et leur fils Pieter. Ils étaient morts de façon si violente que le sang et leurs organes étaient mélangés. C'était plus qu'un homme ne peut en supporter. Une fois de plus, il y avait un lien entre les victimes (ici, les Wolfsdonken et Mme Douwe). Notre reporter vit dans la crainte d'être le prochain sur la liste.

Protégé par la police dans un hôtel payé par le Volksrant, il fume sans arrêt, revivant ce qu'il a vu. La folie nécessaire pour démembrer trois personnes de cette façon lui rappelle Meurtres dans la rue Morgue, de Poe. Il dit que les meurtres avaient quelque chose d'inhumain. Pourtant, il se rappelle avoir vu une empreinte de pas osseuse, mais humaine, dans une mare de substance noire sur les marches extérieures, tout en admettant à la police qu'il a dû la détruire en entrant dans la maison.

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 6

Aide de Jeu - Le Retour du Molosse, document 7 - *Extrait du Mancheste Guardian*

Meurtres atroces à Hull :
Une famille entière assassinée

Philip et Elspeth Tanner et leurs trois enfants, Charles (12 ans), Ann (10 ans) et Edward (9 ans) ont été sauvagement assassinés hier. La police n'a aucune information sur le ou les tueurs, mais elle a prévenu les citoyens d'Hull d'être sur leurs gardes, tout en gardant leur calme. Aucun lien n'a été fait avec le meurtre violent d'un marin, maintenant identifié comme étant Jan Kuypers de Rotterdam, sur les quais, il y a deux jours, même si l'officier des douanes Philip Tanner travaillait là.

La police recherche un proche parent des Tanner, le frère de Mme Tanner, Peter Davey (30 ans). Ils ont communiqué son nom dans l'espoir qu'il se fasse connaître.

Aide de jeu - Le Retour du Molosse, document 8 - *Extraits du Manchester Guardian*

Mystérieux braquage de banque à Thirsk

Environ six cents livres ont été dérobées dans une banque du centre de Thirsk, hier, dans des circonstances mystérieuses. Apparemment, les employés auraient été hypnotisés par un homme portant un imperméable Macintosh, un costume et une cravate. La caissière Marie Palmer n'a pas eu de réaction pendant plusieurs minutes avant que ses collègues ne parviennent à la réveiller et ne découvrent le vol.

Davey recherché dans l'affaire Tanner

Peter Davey a été déclaré suspect par la police enquêtant sur le récent meurtre de la famille Tanner à Hull. Beau-frère de l'homme de la maison, Philip Tanner, Davey ne s'est pas présenté bien qu'il vive et travaille dans la région, en tant que comptable. La police aimerait l'interroger à propos des meurtres. Âgé de trente ans, il est grand, brun et n'a pas l'habitude du travail physique. Sa voiture, une Ford Model T, immatriculée RGX 323, a également disparu.

9 mars 1922
28 novembre 1921: 7 victimes à Rotterdam
Où: dans un taudis du quartier pauvre de la ville.
Qui: la famille De Hoog était notoirement constituée de voleurs, de pickpockets et de détrousseurs de valises.

19 décembre 1921: 2 victimes à Amsterdam
Où: quartier Jordaan, dans un petit appartement près de Noorderkerk.
Qui: Lilli van Doesburg, prostituée, et Jeroen Havercamp, fossoyeur.

2-3 janvier 1922 : 2 victimes à Amsterdam
Où: Zeedijk, De Wallan, appartement du dernier étage.
Qui: Rutger Janssen, proxénète, et Marlene de Vliefer, prostituée.
Janssen était également le souteneur de Lilli van Doesburg. On le suspectait des meurtres de décembre.
· L'inspecteur Tinbergen présage un lien entre les deux meurtres d'Amsterdam. Le hoofdcommissaris van Meegeren le charge de l'enquête.

17 janvier 1922: 2 victimes à Amsterdam
Où: Mauritskade, près du zoo « Artis ».
Qui: Jakob et Astrid Wolfsdonken.
Wolfsdonken s'avère être le propriétaire de la maison où l'on a trouvé Janssen et de Vliefer, ainsi qu'une empreinte de pas ensanglantée correspondant à ses chaussures.
· Le statut social de ces victimes augmente considérablement l'importance de l'affaire.

31 janvier 1922: 3 victimes à Amsterdam
Où: dans un appartement d'Egelantiersstraat, Jordaan.
Qui: Dennis Douwe, pompiste, Elsa Douwe, femme de ménage, et leur fils Pieter.
Elsa travaillait chez les Wolfsdonken. Elle avait aidé à nettoyer la scène du crime du 17.
· Le manque relatif de statut social provoque la consternation; les motivations restent opaques.

10 février 1922: 2 victimes à Amsterdam
Où: Oude Zijds Voorburgwal, De Wallen.
Qui: Jakob Koopmans et Martin van Ruysdael, deux officiers de police en patrouille dans le quartier chaud.
Tous deux avaient déjà collaboré à des scènes de crimes du Slachter.
· Généralement perçu comme un défi lancé à la police par un tueur de plus en plus confiant.

17 février 1922: 1 victime à Amsterdam
Où: Oude Zijds Achterburgwal, De Wallen.
Qui: Antje De Jong, prostituée.
· Le médecin légiste Hendrik Steen, seul à travailler sur l'affaire du Slachter, se suicide en se tranchant les veines dans un bain chaud après avoir pris une dose fatale de médicaments. Il laisse une prédiction surprenante de précision sur sa propre autopsie en guise de lettre d'explication.

24 février 1922: 2 victimes à Amsterdam
Où: Kloveniers Burgwal, De Wallen.
Qui: Cornelis Drebbel, publicitaire, et Natasha Hauer, prostituée.
Drebbel avait été interrogé par la police après le meurtre de De Jong.

2 mars 1922: 1 victime à Amsterdam
Où: sur une vitrine de Warmoesstraat, De Wallen.
Qui: Beta De Vries, prostituée.
· Les journaux commencent à suggérer que le seul moyen de faire avancer l'enquête consiste à remplacer l'inspecteur Tinbergen.

8 mars 1922: 6 victimes à Rotterdam
Où: dans un zeemansherberg (un hôtel de marins)
Qui: Franz Zuider (propriétaire), Olaf Gustafsson, Willi Maas, Jan Smit, Piet Breughel, Willem de Weert.
La police ne les a pas encore confirmés comme victimes du Slachter.

M. E. Jordanson £10,000
M. J. Le Mat £1000
M. G. Duncombe £800
M. P. Butcher £600
Me Mellington £350
Dr J. Ossgerby £300
M. D. Timmons £200
Courrier / Bt 274 £200
Courrier / Bt 669 £200

M. M. Rutland £150
Dame Heatherington £100
M. C. Stanhope £100
Major Harburn £50
Rév. Whiddon £50
Mme Rutland £50
M. Hawkes £20
M. Carkby £15
etc.

Aide de Jeu – Le Retour du Molosse, document 9

Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 1

Observations
on Several Parts of Africa
Par Sir Wade Jermyn

Ecrit en anglais, 220 pages
Publié en 1765, éditeur inconnu.
Relié cuir.

Ce livre détaille trois expéditions menées par l'auteur au Congo. La majeure partie du texte consiste en des observations sur la flore, la faune, les rivières et l'ethnologie des peuples congolais, ainsi que les divers artefacts récupérés durant les voyages. Le livre contient de " bizarres conjectures sur une civilisation congolaise préhistorique blanche " et la découverte par Sir Wade d'un site en ruine connu uniquement sous le nom de Cité Grise. Lors de sa deuxième expédition, la plus longue, il est revenu du Congo avec une épouse.

Aide de jeu -L'horreur des Jermyn, document 3 - article du 13 août 1913

Mort tragique au manoir Jermyn

Huntingdon : Arthur Jermyn, le dernier survivant de cette famille, s'est immolé aujourd'hui, dans le parc de son manoir à Huntingdon, Cambridgeshire.
Les détails sont flous, mais selon le majordome de la famille, M. Samuel Soames, son maître est sorti en hurlant de la salle des trophées, une expression blafarde lui déformant le visage, avant de disparaître dans le cellier, où il s'est aspergé de pétrole. M. Jermyn a alors couru dehors et a allumé le feu.
Personne ne sait exactement pourquoi Arthur Jermyn s'est suicidé, mais on suppose que son esprit a été ébranlé par ce qu'il a vu dans une large caisse qui venait de recevoir du Congo. Aucun des domestiques n'a pu décrire précisément ce qu'il y avait à l'intérieur. Malheureusement, avant que le contenu exact ne puisse être confirmé par la police, la caisse a été brûlée par des inconnus.
Arthur Jermyn était le dernier membre survivant de sa lignée, sa mère Dame Jessica Jermyn était morte il y a deux ans, et il n'avait pas d'héritiers. L'année dernière, Arthur Jermyn a entrepris une expédition au Congo belge, où il aurait découvert les ruines d'une ancienne cité dissimulée dans la jungle africaine.

Observations on Several Parts of Africa
Par Sir Wade Jermyn
Ecrit en anglais, 220 pages
Publié en 1765, éditeur inconnu.
Relié cuir.

• Chapitre 1: en 1753, Sir Wade relate son premier voyage au Congo. Son bateau longe la côte africaine, faisant des escales régulières sans jamais s'enfoncer trop profondément dans la jungle. Il dit être captivé par le continent noir, se sentant étrangement chez lui dans ce pays oublié de Dieu. Sir Wade parle ensuite de son deuxième voyage au Congo, en 1756, une entreprise menée à bord d'un navire marchand portugais qui l'a déposé à l'embouchure du fleuve Congo avec seulement quelques guides. Il cite le Regnum Congo plusieurs fois, ayant reçu un exemplaire offert par un " gentilhomme cultivé d'Europe centrale " qui n'est pas nommé.

• Chapitre 2: Sir Wade et ses guides entrent dans la jungle. Il craint les cannibales Anziques, mais n'en croise aucun. La plupart de ses guides succombent à la maladie et à de terribles accidents. Remonter le fleuve Congo s'avère compliqué et dangereux, les obligeant à contourner de nombreux rapides et chutes infranchissables. Après 300 kilomètres dans la jungle, ils arrivent enfin à un grand lac. Sir Wade estime être le premier blanc à avoir voyagé aussi profondément à l'intérieur de la région.

• Chapitre 3: après avoir construit plusieurs radeaux et pirogues, l'expédition remonte la rivière sur plusieurs centaines de kilomètres. Sir Wade rencontre des indigènes et évite de peu une blessure grave lorsqu'une de leurs lances balafre son bras gauche. Il a peur de la tribu du Ver Spiralé, mais ne les rencontre pas. Plus tard, il devient l'ami d'une tribu locale, les Ongas. En échange de coquillages et de fer, ils acceptent de l'emmener plus profondément dans la jungle, où ils chassent des animaux sauvages. Ils lui apprennent également à conserver ses trophées afin que l'essence de l'esprit animal reste piégée à l'intérieur.

• Chapitre 4: les Ongas présentent Sir Wade au peuple Kaliri. Ensemble, les chefs des deux tribus acceptent de lui montrer les ruines de la Cité Grise et les étranges êtres à demi-humain qui y vivent, qu'il décrit comme des singes blancs. Wade commence à spéculer sur l'existence d'une civilisation blanche préhistorique au Congo. Il rencontre sa future femme, qu'il appelle uniquement la Princesse, sans mentionner son nom. Il en parle assez peu dans son livre, si ce n'est pour dire qu'elle était d'une grande beauté et qu'elle a pris avec elle une idole en bois, un être hideux chargé de les protéger, elle, lui et leurs héritiers lorsqu'ils retourneraient en Angleterre.

• Chapitre 5: Sir Wade décrit " les piliers et les murs gigantesques d'une cité oubliée, à moitié écroulée et recouverte par la végétation, les marches de pierre humides et silencieuses descendant dans l'obscurité de chambres aux trésors pitoyables et de catacombes inconcevables ". Il parle aussi " des créatures pour moitié de la jungle, pour moitié de l'antique cité impie, des créatures fabuleuses que même un Pline aurait décrites avec scepticisme, des choses qui auraient pu surgir après que les grands singes eurent envahi la cité mourante avec les murs et les piliers, les cryptes et les étranges gravures ". Il tombe amoureux de cette ville, imaginant avoir enfin découvert ses véritables origines. Il exprime parfois son dégoût face à certaines des activités quotidiennes des singes blancs, sans les décrire exactement. Aucun détail n'est fourni quant à l'emplacement de la Cité Grise.

• Chapitre 6: seul maintenant que tous ses guides sont morts de maladie ou d'accident, ou ont fui dans la jungle en hurlant, Sir Wade forme une grande troupe d'Onga et de Kaliri pour porter son butin, son épouse et leur nouveau-né et les ramener à l'embouchure du Congo. Ils contournent à nouveau les rapides traîtres et dangereux. Sur la côte, Sir Wade est retrouvé par des esclavagistes portugais et, quelques semaines plus tard, il est avec sa famille à bord d'un navire marchand portugais à destination de l'Angleterre. Sir Wade remplit alors le manoir Jermyn à Huntingdon des nombreux artefacts récupérés au Congo et naturalise les animaux qu'il a ramenés à l'aide des techniques que lui ont apprises les Ongas. Il commence également à prétendre que sa femme est la fille d'un négociant portugais, contredisant ses déclarations précédentes.

• Chapitre 7: Sir Wade revient au Congo en 1759, avec sa femme qui a décidé de rejoindre " ses semblables ". Elle meurt d'une maladie inconnue au Congo et ne revient pas, quoi que Sir Wade ne dise pas clairement ce qui lui est arrivé. Dans la dernière entrée, Sir Wade explique que, bien qu'il soit attristé par la perte de sa femme, son cœur est en joie parce qu'il retrouvera bientôt son fils, Philip. Il grandit vite, étant déjà grand et fort pour son âge.

Jermyn Family Tree
1695 - 1913
OF HUNTINGDON, ENGLAND

SIR BEDFORD JERMYN (1695-1740) — m. 1719 — LADY JANE EASTON (1700-1744)

SIR WADE JERMYN (1720-1768) — m. 1756 — ?

SIR PHILIP JERMYN (1756-1815?) — m. 1780 — ELEANOR HUBERT (1762-1824)

SIR ROBERT JERMYN (1782-1854) — m. 1815 — LADY JUDITH BRIGHTHOLME (1799-1850)

- ? (1816-1852)
- SIR NEVIL JERMYN (1818-1852) — m. ? — ?
- ? (1820-1852)

SIR ALFRED JERMYN (1850-1888?) — m. 1873 — JESSICA LEIGH (1854-1911)

SIR ARTHUR JERMYN (1875-1913)

Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 4 - L'arbre généalogique de la famille Jermyn

Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 5

- Arthur Jermyn, mort en 1913. S'est brûlé vif après avoir vu le contenu de caisse venue du Congo. Contenait peut-être un gorille, lui rappelant sa propre laideur. Singe portait un médaillon, disparu.

- Sir Robert Jermyn tue Samuel Seaton, puis ses trois enfants, Nevil, Elizabeth et Alice en 1852. Le fils de Nevil, Alfred, est le seul survivant de la lignée.

- Sir Robert Jermyn meurt d'apoplexie en 1854. Il était interné pour le meurtre de ses enfants et de Samuel Seaton en 1852. N'avait plus prononcé un mot depuis. Deux enfants difformes ? La famille Jermyn tentait de se reproduire avec des singes ?

- Le manoir censé être hanté par un fantôme que l'on appellerait un hurleur rampant. Peut-être un monstre de la mythologie indigène du Congo. Créature craint l'eau ? Créature incapable de blesser les descendants Jermyn ?

12 juillet 1780 : premier jour de mon mariage à Philip. Je ne suis plus la simple fille du gardien, mais la Dame de la maison Jermyn. Mon père est si fier. Si seulement ma mère était encore en vie en ce jour joyeux. J'attends avec impatience que mon époux vienne partager mon lit.

16 août 1781 : Philip a eu un accès de rage aujourd'hui. C'était effrayant, il était comme un animal. Il hurlait comme une bête en me frappant. Il est parti et j'ai peur de son humeur quand il reviendra. Je me demande ce que j'ai pu faire pour le contrarier.

19 août 1781 : mon mari est parti, il a rejoint la Marine. Il dit qu'il ignore quand il reviendra, ou même s'il reviendra. J'ai honte, mais je ne suis pas sûre de désirer son retour.

12 janvier 1782 : aujourd'hui est né notre premier fils, Robert. C'est un beau bébé, et ce n'est pas que la fierté qui me fait dire qu'il tient plus de sa mère que de son père. Je sais qu'il sera grand et rusé, et qu'il prendra la tête de la demeure Jermyn. Je ne suis plus seule dans cet effrayant manoir.

9 mars 1784 : mon père prétend que le manoir Jermyn est hanté. Je lui réponds que je ne vois rien, mais il est convaincu qu'un fantôme s'est installé dans notre maison.

1er mai 1788 : Robert dit qu'il a vu quelque chose dans les marécages, un fantôme. Cela l'a terrifié, quoi que ce soit.

7 juin 1788 : mon père a acheté des fioles d'une potion verte aujourd'hui, auprès d'un marchand néerlandais récemment revenu du Congo. Il dit que ces potions le protégeront du fantôme, nous cacheront à ses yeux, mais qu'elles ne doivent pas être prises à la légère. J'ai peur pour lui, ce fantôme est devenu une obsession.

19 juin 1788 : nous avons enterré mon père aujourd'hui. Il n'a pas été inhumé dans la crypte Jermyn, puisque le vicaire m'a expliqué qu'il n'était pas de la famille. Je me souviendrais toujours de son visage lorsque je l'ai découvert. Je jurerai qu'il est mort de peur. Que Dieu ait son âme !

20 juin 1788 : nous avons rangé les affaires de mon père. Cela m'a rappelé les potions dont il no zus avait parlé.

12 janvier 1803 : aujourd'hui, mon fils est un homme. Je suis si fière de l'avoir vu grandir toutes ses années. Je lui ai parlé des cauchemars qu'il faisait enfant, mais il n'a aucun souvenir des monstres et des fantômes qui avaient fait de lui un enfant si timide.

2 février 1805 : Philip est revenu aujourd'hui, après toutes ces années. Sans ses portraits accrochés au mur, je ne l'aurais peut-être pas reconnu. Il dit qu'il repart demain. Il a quitté la Marine pour s'engager comme simple matelot sur un navire marchand. Il a emporté presque tout l'argent de la famille avec lui. Robert s'est disputé avec son père, un père qu'il ne connaît même pas. Je pense que mon fils a donné de l'argent à mon mari pour qu'il ne revienne jamais. Quelle honte.

28 avril 1815 : aujourd'hui mon fils épouse Dame Judith, la fille du septième vicomte Brightholme. Je ne l'ai jamais vu aussi heureux. Enfin, je vais partager cette maison avec un membre du beau sexe, et j'aurai à nouveau des bébés dont m'occuper.

2 juin 1815 : le fantôme semble être revenu. Les objets se déplacent sans raison dans la maison, et la nuit, j'entends quelque chose marcher sur le sol, que j'interprète comme un animal. Je n'ose pas me lever la nuit pour enquêter, et personne d'autre ne l'entend.
15 juin 1815 : j'ai appris aujourd'hui que Philip avait sauté à l'eau, au large de la côte africaine. La dépêche du navire marchand est laconique, disant juste qu'il a été pris de folie et s'est précipité dans la jungle inconnue du Congo. Je crains pour sa vie, et pourtant j'ai le sentiment qu'il est enfin à sa place.
12 décembre 1816 : Judith a donné naissance à son premier enfant aujourd'hui, une fille. Je dois admettre que j'étais terrifiée quand je l'ai vue. Elle ressemblait plus à un singe qu'à un humain. J'ai peur maintenant que Robert ait hérité de la colère et de la folie de son père. Il a juré devant toute la maisonnée que l'enfant, Elizabeth, ne paraîtrait jamais en public.
3 janvier 1817 : Robert a préparé une pièce spéciale où il enferme Elizabeth. Je sens bien qu'il perd prise. Judith refuse de s'approcher de l'enfant. Elle semble l'avoir effacée de sa mémoire, niant avoir jamais accouché.
5 août 1818 : le deuxième enfant de Judith, Nevil, est né dans les premières heures du matin. Il porte les stigmates de laideurs des Jermyn, mais à un bien moindre degré que la pauvre Elizabeth, qui passe ses journées à jouer seule dans sa chambre maudite à l'étage. Je n'ai pas posé les yeux sur elle depuis ce jour détestable du début de l'année dernière. Robert et Judith m'interdisent de m'approcher de sa prison. La nuit, je l'entends hurler, me demandant si elle aussi voit le fantôme de la maison. Ou si la malédiction des Jermyn les empêche d'aimer leurs propres enfants, même s'ils sont difformes.
13 octobre 1820 : le troisième enfant de mon fils, Alice, est né aujourd'hui. Elle aussi présente les traits maudits d'un Jermyn. Elle sera enfermée avec Elizabeth. Maintenant, deux enfants vont pleurer la nuit. Suis-je la seule à entendre leurs cris ? Tous les autres, y compris les serviteurs, prétendent ne rien entendre.
17 octobre 1820 : j'ai essayé de parler à mon fils, de lui faire entendre raison, mais il m'écoute à peine. Il m'a dit de me mêler de ce qui me regarde, me rappelant que je ne suis plus la Dame de la maison. Je vois mon mari dans ses yeux vides.
20 mai 1821 : Robert s'intéresse à ce continent haïssable, l'Afrique. Il a l'intention de s'y rendre, sans nous donner de raison. Je comprends maintenant le sens des rumeurs locales qui disent clairement que la folie touchait tous les Jermyn. Un objet ramené de ce pays sacrilège doit être à l'origine de la malédiction, quelque chose que la femme de Sir Wade a ramené avec elle de la jungle du Congo. Et maintenant, Robert veut en rapporter d'autres sources de folie dans notre demeure.
12 septembre 1823 : je suis tombé sur un objet curieux dans l'un des coffres du grenier. Une statue en bois d'une créature hideuse, une idole africaine hérétique, sans nul doute. Je l'ai montrée à Robert, mais il a hurlé et m'a frappé, comme son père avant lui. Il a jeté l'idole au loin, la brisant presque.

13 septembre 1823 : quelque chose s'est déplacé dans la maison la nuit dernière, cassan[t]
et fracassant tout. J'étais trop effrayée pour sortir de mon lit. Le matin, il était éviden[t]
que des voleurs avaient vandalisé notre demeure. Curieusement, ils n'ont rien dérobé, à
part l'idole.

16 septembre 1823 : plusieurs gitans ont été fouettés aujourd'hui. Le constable préten[d]
que ce sont eux qui ont cambriolé notre maison. Que faire ? Je sais ce que l'on attend de
moi : rien, puisque je ne suis qu'une femme qui n'a plus son mot à dire sur les affaires
de cette maison.

27 mai 1824 : les cris étaient affreux cette nuit. Quelque chose dans la voix des fillettes
m'a fait comprendre que c'était plus que leurs demandes habituelles qu'on les libère. J'a[i]
couru jusqu'à leur chambre. La porte était ouverte. Je n'étais jamais rentré, je n'avais
jamais vu Elizabeth et Alice depuis leur naissance. Elles étaient dégoûtantes, comme des
singes entièrement recouverts d'un pelage blanc. Mais ce ne sont pas ces enfants qui m'on[t]
effrayé. J'ai vu le fantôme, possédant le cadavre d'un rat desséché, terrifiant les enfants.
J'ai fui dans la nuit. Maintenant, je suis consciente de son existence.

28 mai 1824 : j'ai retrouvé l'idole, dans le grenier, là où Robert l'avait dissimulée. Je
l'ai emmenée dans ma chambre, en sécurité sous mon propre lit. J'ai feint d'être malade
aujourd'hui. Mais que dis-je? Mon esprit est déjà malade. Plus personne ne me croit. Per-
sonne ne croira que je dois protéger l'idole, ou mourir.

29 mai 1824 : aujourd'hui, j'ai vu clairement ce que je devais faire. J'ai pris l'idole e[t]
je l'ai cachée là où on ne la trouvera pas. C'était une tâche ignoble, mais on ne la touchera
pas là où elle est dorénavant. Elle ne blessera pas un Jermyn, même mort. Peut-être
maintenant ce cauchemar ne hantera plus ma famille.

30 mai 1824 : comment ai-je pu être aussi stupide ? Je ne suis pas une Jermyn, pas
vraiment, pas par le sang. Ma vie est en danger, la créature sachant que j'ai découvert son
secret. Bien qu'elle ne puisse pas détruire l'idole là où je l'ai cachée, elle peut me tuer
puisque je ne suis pas l'un d'eux. Elle viendra à moi la nuit, quand je serai seule.

Cher Sir Wade,

J'espère que cet ouvrage saura vous intéresser. En retour, je suis très curieux de savoir ce que vous pensez des trois chapitres originaux et que, jusqu'à présent, l'on croyait perdus. J'attends impatiemment de vos nouvelles après votre retour du Congo. La Cité Grise est bien réelle, autant l'Irem ou Celeano, bien que je n'aie pas eu l'occasion de la visiter en personne.

Vous vous interrogez sur la fraternité? Si vous trouvez ce que vous espérez trouver en Afrique, alors il se peut que je vous demande de rejoindre notre organisation. Peut-être serez-vous alors prêts à apprécier les vérités que nous sommes si rares à supporter, et moins nombreux encore à savoir canaliser pour obtenir un grand pouvoir.

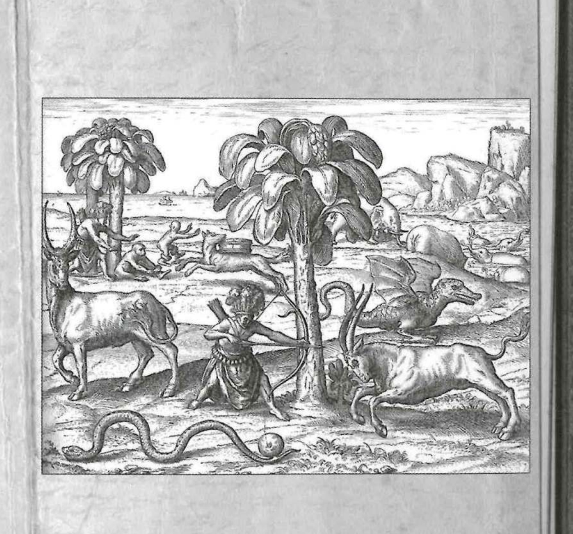
Gloire à Yog-Sothoth,

Baron Hauptmann, 1753 de notre ère.

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn, document 6

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn, document 7

Les Pygmées sauvages de la forêt Ituri parlèrent du hurleur rampant. Ils disent qu'il évitait l'eau, que de vastes volumes le dissipait lentement. Quand on l'envoyait les massacrer, ils préféraient plonger dans le puissant fleuve Congo, où ils étaient dévorés par les crocodiles et les hippopotames, plutôt que de l'affronter. Leurs hommes-médecines connaissaient une magie leur offrant une certaine protection, ne leur permettant pas de vaincre la créature, mais de passer inaperçu et de ralentir les effets d'autres magies. C'était une potion verte, qui amenait la mort à celui qui la buvait, pendant quelque temps.



Le peuple Akamba m'a parlé d'un monstre qu'ils appellent le hurleur rampant. Il servait un culte africain clandestin qui vénérait le Ver Spiralé, aussi connu sous le nom d'Ahtu. La créature a des membres longs et maigres, un seul œil et un museau allongé se terminant en une rangée de dents pointues. Quand elle est envoyée contre les Akamba, ils tentent de l'attirer dans l'eau, où ses pouvoirs sont diminués. Pas entièrement, mais assez pour leur donner une chance. Je me demande alors si cette légende a un lien avec le fantôme du manoir, celui que ma mère insiste avoir vu bien des fois.

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn, document 9 - Journal intime masculin

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 1

Il est temps. Il est temps de repartir. Il va se passer quelque chose et je dois être là.

Irem : une histoire résumée

Cité mythique, perdu dans le désert d'Arabie, parfois appelée Iram, Ubar, Cité des Piliers, Ville aux Mille Colonnes, ou Cité sans nom.

De nombreuses légendes entourent la ville. Certains prétendent qu'elle a été créée par des créatures d'une taille et d'une force gigantesque. D'autres que ses créateurs sont « ceux du ciel », qui y sont encore de nos jours. Des mythes plus crédibles suggèrent qu'elle fut construite par un roi nommé Shabbad, ayant osé bâtir un paradis sur terre dépassant celui des cieux.

Toutes les légendes prétendent qu'Irem fut détruite. Par une pluie de feu provoquée par un dieu en colère, selon certains. Par « les fouisseurs du dessous », selon d'autres. Un récit dit simplement qu'un « grand bruit venu des Cieux » a abattu la fière cité. Quoi qu'il en soit, Irem s'est perdue dans les brumes du temps, et n'est plus qu'un lieu hanté, à éviter si l'on s'en approche dans les dunes mouvantes d'Arabie.

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 2

L'être sans âge s'est tourné vers moi, m'a arrêté d'un regard et a déclaré : « Jeune homme, la plus grande ruse de ceux qui vénèrent le Grand Cthulhu est qu'ils se trouvent là où l'on ne s'attend pas à les trouver. » J'ai demandé où était cet endroit. Il a souri et déclaré : « La Cité des Piliers, que les hommes appellent Irem quand ils ont le courage d'en parler. Ceux qui la connaissent mieux l'appellent simplement la Cité sans nom, et cela suffit, car telle est la souillure que le mal et la mort y ont laissée. Elle se trouve à plusieurs lunes au sud, dans un vaste désert maudit des dieux, appelé Rub al-Khali dans la langue arabe, ce qui signifie « le Quart Vide ».

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 3

Enfin, dans ma cinquante-troisième année, j'ai pu trouver mon chemin jusqu'au plus impressionnant temple du Grand Cthulhu que mes yeux n'aient jamais contemplé. Étonnamment, il n'était pas sous les vagues, ou même sur la côte, mais comme le temps des montagnes de Han, éloigné de l'océan, prouvant l'influence du Grand Cthulhu sur toute la terre. Irem, la Cité des Piliers, la Cité sans nom, demeure d'Aga'ram, des vers-sorciers et d'autres terreurs antiques. En suivant les indications du dernier parchemin de la confession de Kith-Khanan, j'ai trouvé les restes de la grande entrée de l'ancien quartier des temples. Là, à côté de la main géante qui attend à jamais le retour de la Clé d'Argent, j'ai marché cinquante pas vers le soleil couchant. Une fois passé la colonne gravée de symboles usés dédiés à la gloire d'Yig le Seigneur des Serpents, je me suis tourné vers ma patrie et j'ai marché trente-trois pas vers le puits sec. Je suis descendu dans le puits, à travers un trou dans sa paroi, et dans les tunnels sous le sable. Rapidement, j'ai trouvé les sanctuaires de Nug et Yeb, et peu après, le Temple de Cthulhu. Il était bien plus vaste que je ne l'avais imaginé, et mes pauvres mots sont bien incapables de lui faire justice. Ma quête des enfants de la mer et des seigneurs qu'ils vénèrent se termine enfin. Il n'y a plus rien de part le monde que je souhaite voir.

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 4

Après la deux cent trente-sixième coupure, Kith-Khanan parla des Paroles Sacrées qu'il reçut du Grand Cthulhu. Il cria que durant ses dix-huit ans d'errance, il avait visité de nombreux endroits et vu des choses merveilleuses. Il en nomma beaucoup, et les scribes remplirent une légion de rouleaux avec ses souvenirs, mais une fois qu'il commença à parler du Temps de Sa Venue, tous furent chassés de la caverne, à l'exception d'une poignée de prêtres et de moi-même.

C'est alors que Kith-Khanan confessa son mensonge. En vérité, il n'avait pas été béni par les rêves du Grand Cthulhu, mais avait tout appris d'un temple en ruine dans la cité désertique hantée d'Irem. Là, il cherchait les sanctuaires de Nug et Yeb, deux des plus grands Cherveaux de la Chèvre Noire. Il s'est égaré en revenant à la surface, et a rapidement découvert un temple consacré au Grand Cthulhu. C'est là qu'il a contemplé les divines peintures d'Aga'ram, l'oracle mort depuis des siècles, montrant les étoiles et les cartes du monde tel qu'il existait dans l'ancien temps. Grâce aux souvenirs de ces peintures, il put nous montrer où R'lyeh est submergée sous les flots. Son manque de compréhension des mouvements célestes ne lui a pas permis de connaître le Temps exact de la Grandeur.

Après qu'il eut raconté son histoire, nous eûmes pitié de l'hérétique. On lui trancha la langue par laquelle il avait menti, on lui retira les yeux avec lesquels il avait vu ce qu'il ne méritait pas de voir, et il fut confié à un serviteur du Grand Cthulhu pour qu'il le punisse selon Ses désirs.

Aide de jeu - Cité sans nom, terreur sans nom, document 5

1920

La Demeure de R'Lyeh

Nul ne peut séjourner dans *La Demeure de R'Lyeh*. Elle est un édifice de l'esprit, un lieu imaginaire hanté par cinq histoires étranges, directement inspirées des récits de H.P. Lovecraft. Qu'ils soient situés à Boston, Providence, aux Îles Britanniques, en Europe ou au Moyen-Orient, chacun des scénarios proposés ici résulte des événements relatés dans les nouvelles du maître.

• **L'Art de la folie.** *Le Modèle de Pickman* dirige maintenant une école d'art établie sous la ville de Boston. Il recherche à la surface des élèves ayant les prédispositions à son œuvre macabre.

• **Le Cristal du Chaos.** *Celui qui Hantait les Ténèbres* a laissé dans notre monde un antique joyau égyptien doté de mystérieux pouvoirs et propriété de la secte de la Sagesse Etoilée.

• **Le Retour du Molosse.** Ce qui avait été exhumé dans *Le Molosse* a gagné en force et en volonté. La découverte d'ouvrages impies ne fait que regrouper de nouveaux dangers autour de lui.

• **L'Horreur des Jermyn.** *Les Faits concernant feu Arthur Jermyn* rapportent que sa descendance serait en possession d'un livre rare d'origine africaine. Qui d'autre rôde entre les murs de la maison familiale ?

• **Cité sans nom, Terreur sans nom.** Au cœur du désert d'Arabie, les investigateurs recherchent Irem, *La Cité sans nom*. Le dernier mystère des Grands Anciens peut-il éviter le réveil du Grand Cthulhu ?

Les cinqs scénarios peuvent être joués indépendamment ou former une campagne s'ils sont joués dans l'ordre, grâce aux propositions d'enchaînements optionnels. Illustrées de photos d'époques, ces aventures rendent hommage au terrifiant imaginaire Lovecraftien.

Nul ne peut séjourner dans *La Demeure de R'Lyeh*, ni survivre à l'évocation de ses sinistres histoires.

Prix public conseillé 34 €









